



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Facultad de Artes

Carrera de Artes Visuales

“Cortometraje Animado Lucía”

Trabajo de titulación previo a la
obtención del título: licenciada en
artes visuales

AUTOR: Josselyn Lizbeth Montalvo Velásquez

C.I.: 0401323936

DIRECTOR: Mgst. Manuel Guzmán Galarza

C.I.:0102223732

CUENCA – ECUADOR

2018



RESUMEN

La presente tesis realiza un análisis sobre el tema de la mendicidad infantil, retratada en un producto audiovisual, en el cual se muestra de forma animada la realidad de muchos niños y niñas que sufren abandono y sobreviven en las calles, tomando en cuenta la realidad de la ciudad y de varios rincones del mundo, puesto que es un problema social que recorre cada país. El cortometraje “Lucía”, hace referencia a una niña, la cual vive en situaciones deplorables debido al abandono de sus padres, a la explotación infantil y a las drogas que inconscientemente consume, una situación que se puede ver en varios rincones de la ciudad.

La técnica utilizada para el producto audiovisual es stop motion, para lograr llegar a un mayor alcance de público, conociendo que la animación es atractiva tanto para adultos como para niños. El lenguaje utilizado es sutil, pero con gran contenido simbólico, de esta forma se intenta mostrar un contenido de un mensaje cruel pero no de manera grotesca.

PALABRAS CLAVES

MENDICIDAD, STOP MOTION, ANIMACIÓN, CINE,
CORTOMETRAJE, ARTE



ABSTRACT

This thesis carries out an analysis about child begging, portrayed in an audiovisual product, where the reality of many children who suffer abandonment and survive on the streets is shown in the form of an animation, considering the reality of the city and from various corners of the world, since it is a social problem that runs through each country.

The short film "Lucia", refers to a girl, who lives in deplorable situations due to the abandonment of her parents, child exploitation and drugs that unconsciously consumes, a situation that can be seen in various corners of the city. The technique used for the audiovisual product is stop motion, to reach a wider audience, knowing that the animation is attractive for both adults and children.

The language is subtle, but with great symbolic content, thus attempting to display a cruel message content but not in an explicit form.

KEYWORDS

BEGGING, STOP MOTION, ANIMATION, SOCIAL CINEMA, SHORT FILM, RELATIONAL ART.



ÍNDICE

DEDICATORIA	10
AGRADECIMIENTO	11
INTRODUCCIÓN	15
CAPÍTULO I: EL STOP MOTION: GENERALIDADES Y TÉCNICAS	16
I.1 Generalidades	16
I.2 La técnica Puppet animation	26
CAPÍTULO II: EL ARTE SOCIAL: REFERENTES ESTÉTICOS Y CONCEPTUALES.....	31
II.1. Edgar Álvarez (Alter Eddie) su crítica social a través del stop motion.	33
II.2. Vik Muniz y el arte social	35
II.3 Laika Animation: Puppets y dirección artística.	36
CAPITULO III: CONSTRUCCIÓN Y DESARROLLO DE PROPUESTAS ESTÉTICAS, VISUALES Y SONORAS PARA EL CORTOMETRAJE “LUCÍA”.	40
III.1 Argumento y Guion	40
III.1.1 Guion	41
III.2. Storyboard	44
III.3. Producción de cortometraje.....	49
III.3.1. Modelado de personajes: principal y secundarios.....	49
III.3.2 Modelado de escenarios	67
III.3.3 Modelado de Vestuarios.....	76
III.3.4 Modelado de props	79
III.3.5 Construcción de escenografías:	84
CAPITULO IV: EJECUCIÓN Y RODAJE DEL CORTOMETRAJE “LUCÍA”	98
IV.1 Filmación de escenas.....	98
IV.2 Creación y edición de Foley y escenas.....	103
VI.3 Proyección y difusión del producto final.	107
CONCLUSIONES	111
RECOMENDACIONES	112
BOCETOS DEL PROYECTO	113



INDICE DE IMÁGENES

Imagen 1. Fotograma de Autour d'une cabine , 1895.	16
Imagen 2 .Fotograma de La salida de los obreros de la fábrica Lumière en Lyon Monplaisir	17
Imagen 3. Fotograma de Viaje a la luna 1902, George Meleiés.....	17
Imagen 4. Fotogramas del hotel eléctrico,1908.	18
Imagen 5 .Fotograma de Les Résultats du féminisme, 1906.	18
Imagen 6. Fotogramas de la cinta La Feeaux Choux, 1896.	19
Imagen 7. Fotograma de 2001: Odisea en el espacio de Stanley Kubrick	20
Imagen 8. Fotograma de 2001: Odisea en el espacio de Stanley Kubrick	20
Imagen 9. Frame de Pollitos en Fuga, de Nick Park, peter lord, 2000.....	20
Imagen 10. Frame de Wallas y Gromit de Nick Park, Steve Box ,2005.	21
Imagen 11. Frame de Clay animation tutorial: lip sync, 2011.	21
Imagen 12. Fotograma del cortometraje Paper Plane de Gianluca Maruotti, 2013.....	21
Imagen 14. Fotograma de la serie South Parck de Trey Parker, Matt Stone, en emisión.	22
Imagen 13. Fotograma de Blue's clues de raci Paige Jonhson, Todd Kessler y Angela Santomero, 1996.	22
Imagen 15. Frame del videoclip I won't let you down, Ok go 2014.	22
Imagen 16. Frame del videoclip, The end of the world, The Cure, 2012.....	23
Imagen 18. Muestra del modelo natural utilizado para la animación Peter Pan de Disney.	23
Imagen 17. Frame de la película Blanca Nieves de Disney junto a la imagen real tomada para la escena.	23
Imagen 19. Fotograma de la película Tron de Steven Spielberg, 1982.	24
Imagen 21. Fotograma de la película Mr Nobody, Jaco Van Dormael, 2009.	24
Imagen 20. Fotograma del videoclip The scientist, Coldplay, 2011.	24
Imagen 22. Frame del anime Sakura Card captor, Grupo Clamp, 1998.	25
Imagen 23. Frame de la película Mi vecino totoro, Hayao Miyasaki, 1998.	25
Imagen 24. Fotografía: sombras chinas.	26
Imagen 25. Fotografía de títeres de cuerda.	26
Imagen 26. Fotografía de títere de peana.....	27
Imagen 27. Fotograma de Miest Kinomatograficheskovo Operatora, Vladislav Starévich, 1911.	27
Imagen 28. Fotograma del gabinete de Jan Svankmajer, Brothers Quay, 1984.	28
Imagen 29. Fotografía de armadura para stop motion.	29
Imagen 30. Fotografía de armadura para stop motion	29
Imagen 31. Rostros del proceso de modelado 3d, Laika animation.....	30
Imagen 32. Carteles de crítica social, Alter Eddie, 2017.	33
Imagen 33. Fotografía de la obra ¿Dónde están los 33?, Alter Eddie, 2014.	33
Imagen 34. Fotograma del cortometraje Los invisibles, Alter Eddie, 2014.	34
Imagen 35. Fotograma del cortometraje Los invisibles, Alter Eddie, 2014.	34
Imagen 36. Fotograma del documental West Land, Vik Muniz, 2010.	35
Imagen 37. Fotograma del documental West Land, Vik Muniz, 2010.....	35
Imagen 38. Fotografía del staff de Laika animations mostrando el mecanismo de sus puppets	37
Imagen 39. Fotograma de la película Coraline, Henry Selick, 2009.....	38
Imagen 40. Storyboard bocetaje y guión, elaboración propia.....	44
Imagen 41. Storyboard bocetaje y guión, elaboración propia.....	45
Imagen 42. Storyboard bocetaje y guión, elaboración propia.....	45
Imagen 43. Storyboard bocetaje y guión, elaboración propia.....	46
Imagen 44. Storyboard bocetaje y guión, elaboración propia.....	47



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Imagen 45. Storyboard bocetaje y guión, elaboración propia.....	47
Imagen 46. Fotografía del recorrido de campo, Mercado El arenal.....	48
Imagen 47 . Fotografía del recorrido de campo, Mercado el arenal.....	48
Imagen 48 . Fotografía del recorrido de campo, Mercado el arenal.....	49
Imagen 49. Boceto digital, elaboración propia.....	50
Imagen 50 . Boceto digital, elaboración propia.....	50
Imagen 51 . Boceto digital, elaboración propia.....	51
Imagen 52. Boceto digital, elaboración propia.....	51
Imagen 53. Boceto digital, elaboración propia.....	52
Imagen 54 . Boceto digital, elaboración propia.....	53
Imagen 55 . Boceto digital, elaboración propia.....	53
Imagen 56. Boceto digital, elaboración propia.....	54
Imagen 57. Boceto digital, elaboración propia.....	54
Imagen 58. Boceto digital, elaboración propia.....	55
Imagen 59 . Boceto digital, elaboración propia.....	55
Imagen 60. Modelado de personaje.....	56
Imagen 61. Modelado de personaje.....	56
Imagen 63. Pruebas de color en látex casero.....	57
Imagen 62. Modelado de manos.....	57
Imagen 64. Modelado y color en manos.....	57
Imagen 65. Modelado de cabellos.....	58
Imagen 66. Vista frontal del personaje.....	58
Imagen 67. Vista perfil y posterior del personaje.....	59
Imagen 68. Boceto digital, elaboración propia.....	60
Imagen 69. Boceto digital expresiones y accesorios, elaboración propia.....	60
Imagen 70. Vista frontal y posterior del personaje.....	61
Imagen 71. Boceto digital, elaboración propia.....	61
Imagen 72 . Boceto digital, elaboración propia.....	62
Imagen 73. Boceto digital, elaboración propia.....	62
Imagen 74. Boceto digital, elaboración propia.....	63
Imagen 75. Boceto digital, elaboración propia.....	63
Imagen 76. Boceto digital, elaboración propia.....	64
Imagen 77. Modelado del personaje.....	64
Imagen 78. Pruebas de piel y modelado de manos.....	65
Imagen 79. Molde positivo y negativo.....	65
Imagen 80. Vistas posterior y frontal del personaje final.....	66
Imagen 81. Resultado del bocetaje, escenario urbano, Parque Calderón.....	67
Imagen 82. Resultado del bocetaje, escenario urbano, Parque Calderón.....	68
Imagen 83. Maqueta final de rodaje.....	68
Imagen 84. Referencia, escenario Urbe, Calles Bolivar y Tarqui.....	69
Imagen 85. Resultado del bocetaje, escenario Urbe, Calles Bolivar y Tarqui.....	69
Imagen 86. Maqueta final de rodaje.....	70
Imagen 87. Resultado del bocetaje, escenario de Bosque.....	72
Imagen 88. Maqueta final de rodaje.....	72
Imagen 89. Maqueta final de rodaje, interior de la casa.....	73
Imagen 90. Escenario pueblo de Lucía, vista desde la nave.....	74
Imagen 91. Boceto, Nave imaginaria de lucia.....	74
Imagen 92 .Resultado final nave imaginaria de Lucía.....	74
Imagen 93. Boceto, casa de los padres de Lucía.....	75
Imagen 94. Maqueta final de rodaje, casa de los padres de Lucía.....	75
Imagen 95. Boceto digital, elaboración propia.....	76



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Imagen 97. Boceto digital, vestuario de los personajes de entorno, hombres y mujeres.	77
Imagen 96. Boceto digital, elaboración propia.	77
Imagen 98. Personajes de entorno con el vestuario final de rodaje.	78
Imagen 99. Boceto digital, elaboración propia.....	79
Imagen 100. Props finales de rodaje.....	80
Imagen 101. Boceto digital, elaboración propia.	80
Imagen 102. Props finales de rodaje.....	80
Imagen 103. Boceto digital y Prop final de rodaje.	81
Imagen 104. Boceto digital y prop final de rodaje.....	82
Imagen 105. Boceto y props finales de rodaje.	83
Imagen 106. Plano medio y regla de los tercios, cortometraje Lucía.....	85
Imagen 107. Plano picado, y regla de los tercios, cortometraje Lucía.	85
Imagen 108. Planos generales, cortometraje Lucía.....	86
Imagen 109. Planos americanos, cortometraje Lucía.	86
Imagen 110. Plano en picado, cortometraje Lucía.	87
Imagen 111. Planos generales y regla de los tercios, cortometraje Lucía.	87
Imagen 112. Plano detalle, cortometraje Lucía.	88
Imagen 113. Planos generales, cortometraje Lucía.....	88
Imagen 114. Plano abierto, cortometraje Lucía.	89
Imagen 115. Plano general y americano, cortometraje Lucía.....	89
Imagen 116. Plano general, cortometraje Lucía.....	89
Imagen 117. Fotograma de Kubo y las cuerdas mágicas, Travis Knight , 2016, con la paleta de color usada.	90
Imagen 118 Fotograma de Kubo y las cuerdas mágicas, Travis Knight , 2016, con la paleta de color usada.	90
Imagen 119. Fotograma del cortometraje Lucía con la paleta de color usada 1.	91
Imagen 120. Tira de acción 1 del cortometraje Lucía.	91
Imagen 121. Fotograma del cortometraje Lucía con la paleta de color usada 2.	91
Imagen 122. Tira de acción 2 del cortometraje Lucía.....	92
Imagen 123. Fotograma del cortometraje Lucía con la paleta de color usada 3.	92
Imagen 124. Tira de acción 3 del cortometraje Lucía.....	93
Imagen 125. Fotograma del cortometraje Lucía con la paleta de color usada 4.....	93
Imagen 126. Tira de acción 4 del cortometraje Lucía.....	93
Imagen 127. Fotograma del cortometraje Lucía con la paleta de color usada 5.	94
Imagen 128. Tira de acción 5 del cortometraje Lucía.....	94
Imagen 129. Fotograma del cortometraje con la paleta de color usada 6.....	95
Imagen 130. Tira de acción 6 del cortometraje Lucía.	95
Imagen 131. Fotogramas del cortometraje con la paleta de color usada 7.	96
Imagen 132. Tira de acción 7 del cortometraje Lucía.....	96
Imagen 133. Fotograma del cortometraje con la paleta de color usada 8.....	97
Imagen 134. Tira de acción 8 del cortometraje Lucía.....	97
Imagen 135. Construcción de la maqueta 1, elaboración propia.....	98
Imagen 136. Resultado final de la maqueta 1, elaboración propia.....	99
Imagen 137. Fondos usados para la maqueta 1, elaboración propia.....	99
Imagen 138. Construcción y resultado final de la maqueta 2, elaboración propia.	100
Imagen 139. Construcción de la maqueta 3, elaboración propia.	100
Imagen 140. Construcción e iluminación de la maqueta 3, elaboración propia.....	101
Imagen 141. Ejemplo de los dispositivos de enganche de los personajes, elaboración propia.	101
Imagen 142. Edición en el programa Adobe Photoshop CS6, elaboración propia.	102
Imagen 143. Edición en el programa Adobe after effects, elaboración propia.....	102
Imagen 144. Edición de sonido en Adobe photoshop CS6, elaboración propia.	105
Imagen 145. Edición de sonido en Adobe audition, elaboración propia.....	106
Imagen 146. Captura de pantalla del cortometraje Lucía, colgado en la plataforma de YouTube.	107



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Imagen 147. Captura de pantalla de la plataforma Behance con el proceso del cortometraje Lucía.	107
Imagen 148. Registro de la proyección del cortometraje “Lucía”, en la Unidad Educativa Manuela Cañizares, elaboración propia.	109
Imagen 150 . Registro de la proyección del cortometraje “Lucía” , en la Unidad Educativa República del Ecuador, elaboración propia.	110
Imagen 149 . Registro de la proyección del cortometraje “Lucía”, en la Unidad Educativa Manuela Cañizares, elaboración propia.	110
Imagen 151. Bocetaje y Referentes de cánones de niños para el personaje principal.	113
Imagen 152. Bocetos iniciales de los personajes, elaboración propia.	114
Imagen 153. Bocetos iniciales de escenas y acciones del cortometraje, elaboración propia.	115
Imagen 154. Bocetos iniciales de las escenas y planos, elaboración propia.	116
Imagen 155. Bocetos iniciales de los props, elaboración propia.....	116
Imagen 156. Props finales elegidos para rodaje, elaboración propia.	117
Imagen 157. Materiales para la construcción de la maqueta escenario del bosque, elaboración propia.	118
Imagen 158. Materiales para la contruccion del escenario del bosque, elaboracion propia.....	119
Imagen 159. Bocetos digitales iniciales, elaboracion propia.	120
Imagen 160. Bocetos digitales iniciales, elaboracion propia.	121
Imagen 161. Bocetos digitales iniciales, elaboracion propia.	122
Imagen 162. Bocetos iniciales de guion, elaboración propia.	123
Imagen 163. Primer borrador del guion final, elaboración propia.....	124
Imagen 164. Pruebas de moldes de yeso, elaboración propia.	125
Imagen 165. Pruebas de látex casero, elaboración propia.	125
Imagen 166. Cuestionario entregado en las instituciones educativas, elaboración propia.	126
Imagen 167. Resultados y comentarios de la encuesta online, elaboración propia.	127
Imagen 168. Resultados y comentarios de la encuesta online, elaboración propia.	128

Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio
Institucional

Yo, Josselyn Lizbeth Montalvo Velásquez en calidad de autora y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación "Cortometraje animado Lucía", de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad de Cuenca para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca 28 de marzo del 2018



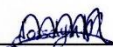
Josselyn Lizbeth Montalvo Velásquez

C.I: 040132393-6

Cláusula de Propiedad Intelectual

Yo, Josselyn Lizbeth Montalvo Velásquez, autora del trabajo de titulación “Cortometraje animado Lucía”, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autora.

Cuenca 28 de marzo de 2018



Josselyn Lizbeth Montalvo Velásquez

C.I: 040132393-6



UNIVERSIDAD DE CUENCA

DEDICATORIA

A mi mamá Graciela, por todo el apoyo brindado,
por los ejemplos de perseverancia y constancia que la caracterizan
y que me ha infundado siempre,
por el valor mostrado para salir adelante y por su amor.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

AGRADECIMIENTO

Al Mgst. Manuel Guzmán por el apoyo y guía en mi trabajo.

A mi amiga Diana Minga por su ayuda constante en este proceso.



Objetivo general

Crear un cortometraje animado en la técnica stop motion que aborde la temática de la mendicidad infantil con el fin de concientizar a la ciudadanía.

Objetivos específicos

- Investigar referentes estéticos y conceptuales del arte social.
- Investigar la técnica “Puppet animation” dentro de la animación en stop motion.
- Elaborar y ejecutar las propuestas estéticas, visuales y sonoras.
- Proyectar el cortometraje en espacios culturales y/o educativos de la ciudad, además de redes sociales.



Justificación:

El presente proyecto se enfocará en visibilizar esta problemática con la creación de un producto audiovisual en el campo de la animación tradicional, involucrando en la misma, una crítica social para concientizar a la ciudadanía, sobre la situación de mendicidad actual en infantes de nuestra localidad. Se plantea la técnica stop motion como medio de producción, por el interés personal hacia esta rama del arte y porque además, implica poner en práctica, varios de los conocimientos adquiridos en la carrera de Artes Visuales, tales como, bocetaje, dibujo, fotografía, ambientación, escultura, pintura, moldes y reproducción, estudio del color, ilustración y concept art, los mismos que serán previamente investigados a nivel estético y conceptual para generar una propuesta de dirección artística y fotográfica, utilizando también la construcción de personajes con la técnica *Puppet* dentro de la animación stop motion, para que estos generen empatía del público con las situaciones y emociones proyectadas en el teaser del cortometraje.



LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN

Creación y producción en las Artes y el Diseño.

Según el Plan Nacional del Buen Vivir, la actividad cultural y artística debe ser entendida como el libre despliegue de la expresividad y del ejercicio de la reflexión crítica. En una sociedad radicalmente democrática, la cultura debe ser concebida y experimentada como una actividad simbólica que permite dar libre cauce a la expresividad y capacidad de reflexión crítica de las personas.

Los campos del arte y el diseño centran su acción en la creatividad; esto es, en la creación de nuevas propuestas, de acuerdo a las tendencias actuales. En el caso de la Facultad de Artes, la investigación deberá orientarse hacia la concreción de esta creatividad en productos artísticos y de diseño de calidad, que, además incorporen un diálogo fructífero entre los lenguajes que se utilizan.

Estos lenguajes combinados se refieren a la articulación de los diversos tipos de arte, especialmente a aquellos que son competencia de nuestra Facultad, y a la interrelación entre arte y diseño.

Sublíneas de investigación de la carrera en Artes Visuales.

Los campos artísticos en el siglo XXI para la redefinición y el desarrollo del ámbito de las artes visuales y de los procesos de educación artística.



INTRODUCCIÓN

La presente tesis es una producción cinematográfica que tiene por objetivos hacer una demostración sobre la mendicidad infantil, basada en las calles y experiencias recibidas en la ciudad de Cuenca – Ecuador, datos obtenidos de una investigación de campo, encuestas y evaluación.

Las fuentes bibliográficas obtenidas provienen de libros tanto en español e inglés acerca de diferentes temas relacionados al cine, en especial al stop motion, técnica utilizada para el cortometraje a presentar, además, de documentales, entrevistas y reportajes realizados por diferentes espacios comunicacionales.

Los capítulos se dividen en una breve historia del cine y su acercamiento a problemas sociales.

En el capítulo I se presentan contenidos sobre el stop motion y sus generalidades técnicas, el cómo se produce, detalles sobre la construcción de personajes, preproducción, producción y postproducción de una obra.

En el capítulo II se presentan a diferentes artistas que dentro de sus producciones desarrollan temas relacionados a problemáticas sociales, mismos que se toman como referente para la narrativa y guion del trabajo.

En el capítulo III se presenta la construcción y el desarrollo de propuestas estéticas, visuales y sonoras para el cortometraje “Lucía”, la construcción del guion, storyboard, puesta en escena, iluminación y otros parámetros utilizados en la producción del cortometraje.

En el capítulo IV se presenta la ejecución y rodaje del cortometraje, la realización de la filmación de escenas, la musicalización, efectos sonoros, el uso de las técnicas de video, entre otros factores determinantes para la creación del cortometraje, sus términos conceptos y utilización

En el capítulo V se explica la proyección y la difusión del producto final, un breve recorrido por las redes sociales más utilizadas para la presentación de contenidos y los canales de difusión utilizados, además, de la proyección en unidades educativas para la presentación del mensaje dado en el cortometraje Lucía.

CAPÍTULO I: EL STOP MOTION: GENERALIDADES Y TÉCNICAS

I.1 Generalidades

El stop motion es una técnica de animación que consiste en dar movimiento a objetos inanimados. Así la animación es una forma expresiva que recorre la historia del séptimo arte desde sus mismos orígenes, la cual parece destinada a definir en gran medida el futuro de la narración audiovisual en todas sus ramificaciones. En el cine animado se puede generar todo tipo de reflexiones a partir de personajes ficticios o reinterpretaciones de nuestro mundo real, llevándolo a la pantalla para transmitir un mensaje, moraleja o sentimientos.

Para introducirnos dentro de las opciones que la técnica del stop motion nos ofrece, haremos un pequeño repaso de los referentes más relevantes que fueron pioneros en hacer cine animado y mixto como forma de producción en el cine.

El stop motion por definición, se entiende como un recurso dentro de la cinematografía el cual utiliza técnicas manuales como; maquetación, iluminación, edición, sonido y modelado con el objetivo de recrear una escena, historia o fantasía en particular y de esta manera generar la sensación de movimiento en objetos inanimados a través de fotogramas (fotografías por segundo) de las distintas escenas. Según (Wells, 2007) “Los orígenes de la animación se remontan a la caricatura, los comics políticos y las tiras cómicas. Con capacidad para la exageración, la invención cómica, la provocación y la distorsión, la animación siempre ha sido un buen vehículo para la sátira” (p.09)



Imagen 1. Fotograma de Autour d'une **cabine**, 1895.
Recuperado de:
<https://bit.ly/2CQOYKI>

Uno de los creadores de las primeras muestras de cine de animación fue Émile Reynaud, el mismo que inventó el praxinoscopio (juguete óptico) y perfeccionó el zoótropo en 1877. Émile inventó varias piezas animadas, entre las más reconocidas encontramos a: Un bon bock 1888, Clown et ses chiens 1892 y Autour d'une cabine 1895.

Sus trabajos fueron expuestos en el museo Grévin de París por varios años dentro de festivales y así fue hasta que los hermanos Lumière de Francia inventaron el llamado cinematógrafo, entraron en competencia con el cine de Émile generando de esta manera un declive en su popularidad y finalmente llevando al olvido todas sus obras a tal punto

UNIVERSIDAD DE CUENCA

que terminó en la quiebra debido a que la población prefería ver las películas de los hermanos Lumière ya que en ellas se retrataba varios espacios de la vida real, y no escenas elaboradas con personajes ficticios, algo nunca antes visto en la época. Estas piezas animadas, fueron expuestas en festivales en el museo Grévin de París por varios años y fue así hasta que los hermanos Lumière de Francia entraron en competencia con el cine de Émile trayendo al público su invento llamado cinematógrafo, generando así un declive en el cine de Émile y finalmente llevando al olvido todas sus obras y a él mismo terminando en quiebra, debido a que la población prefería



Imagen 2 .Fotograma de La salida de los obreros de la fábrica Lumière en Lyon Monplaisir. Recuperado de: <https://bit.ly/2CONf8e>

ver las películas de los hermanos Lumière porque en ellas se retrataba varios espacios de la vida real, y no escenas elaboradas con personajes ficticios, algo nunca antes visto en la época.

El film más conocido de los hermanos Lumière fue “La salida de los obreros de la fábrica Lumière en Lyon Monplaisir”, entre otros tantos que fueron grabaciones de pequeños fragmentos de actividades cotidianas, sin embargo, los

hermanos Lumière pensaban que este invento no pasaría a la historia como algo relevante y finalmente abandonaron la producción cinematográfica y los sustituyeron por un negocio rentable.



Imagen 3. Fotograma de Viaje a la luna 1902, George Méliés. Recuperado de: <https://youtu.be/YY63pUXUepg>

Otro de los grandes de la historia del cine fue George Méliés para el cual, los films de los hermanos Lumière le sirvieron de inspiración para realizar sus propias películas, las mismas que en su mayoría fueron de fantasía.

También consiguió perfeccionar el cinematógrafo, convirtiéndose en uno de los pioneros en los efectos especiales en el cine por la utilización de varias técnicas de edición y montaje. Se empezó a usar la técnica del stop

motion en personajes ficticios como dragones, duendes o escenas con nubes en movimiento, además fusionaba sus conocimientos como mago circense, con el montaje en sus escenas dando

UNIVERSIDAD DE CUENCA

grandiosas muestras de ilusiones ópticas en vivo, sus películas más famosas son: Viaje a la luna (1902), Ilusiones Funambulescas (1903), El espectro (1903) y El eclipse (1907).

A la par de Méliés, se hallaba Fernando de Chomón un cineasta español que utilizó el recurso del stop motion y al igual que Meliés los fusionaba con la edición en el celuloide y elementos de trucaje en escena; fue un pionero en el cine mudo con obras como Cabiria (1914), de Giovanni Pastrone y Napoleón (1927), de Abel Gance.

Su habilidad en la mezcla de técnicas para recrear todo tipo de escenarios surrealistas lo llevó a tener gran fama en París y alcanzó a tener el mismo renombre que Méliés, también, fue un precursor de la industria de cine español, pues colaboró con grandes directores de la época como Fructuoso Gelabert con quien inauguró el género de películas de persecuciones en este país. Uno de sus trabajos más conocidos fue el hotel eléctrico de 1908 de la mano de la productora Pathé, pues la construcción de escenarios, personajes ficticios y como estos cobraban vida en la pantalla, fue algo que asombró al público de la época.



Imagen 4. Fotogramas del hotel eléctrico, 1908. Recuperado de : <https://youtu.be/aZFdaqQky2o>



Imagen 5 .Fotograma de Les Résultats du féminisme, 1906.
Recuperado de: <https://bit.ly/2COV6Td>

Dentro de los personajes que colaboraron e hicieron historia dentro del mundo audiovisual y siendo pionera en los metrajes y experimentación en los efectos visuales se encuentra a Alice Guy, una mujer la cual, ha sido objeto de minimización en su larga trayectoria como directora de cine, debido a que en la época en la cual trabajó para grandes productoras de cine independientes,

las mujeres no tenían un rol de importancia en la sociedad; se cree que debido a esto las obras

UNIVERSIDAD DE CUENCA

de Alice, fueron atribuidas a otros directores del medio o desaparecidas con el pasar del tiempo, las películas que ella creó eran también en su mayoría de fantasía y comedia, Alice utilizaba la fotoescena para realizar los efectos visuales dentro de sus metrajes, uno de los que se pudo recuperar fue *La Feeaux Choux*, (1896). Metraje donde aparece un hada que, con su varita, hace nacer bebés de entre las coles del suelo. Este metraje es considerado, entre mucha controversia al respecto, como uno de los primeros metrajes de ficción del mundo, Alice Guy fue pionera en la dirección y producción desde los inicios de la industria del cine convirtiéndose en la fundadora del cine narrativo, frente al cine de mostración de los hermanos Lumière (Val Cubero, 2016).

Desde 1894 trabajó con el productor Leon Gaumont y a lo largo de su trayectoria profesional en Francia y en Estados Unidos rodó más de 1.000 películas y creó varias productoras. Supo rodearse de artistas, políticos y escritores, fue partidaria del voto femenino, y su obra, siempre atenta a la vida cotidiana, captó con ironía los principales conflictos de su época.



Imagen 6. Fotogramas de la cinta *La Feeaux Choux*, 1896. Recuperado de: bit.ly/2NC6JRK

Injustamente olvidada, su labor apenas comienza a ser reconocida, por lo tanto, es importante ubicarla entre los pioneros en el cine de animación debido a su labor como cineasta a lo largo de sus más de 1.000 obras, las mismas que fueron relevantes para la producción e innovación del cine como hoy lo conocemos. A pesar de que los datos históricos no resaltan su trabajo por temas de supremacías de género, son cada vez más los historiadores que reconocen su

trayectoria y reconocen el renombre que merece.

Alice, falleció a los 95 años, en 1968, y en 1953 recibió un homenaje por parte de la cinemateca francesa y le confirió la orden de Caballero de la Legión de Honor como muestra de respeto y disculpas por la indiferencia y menosprecio a sus creaciones. Del legado de los pioneros en el cine fueron surgiendo figuras contemporáneas que tomaron como referencia a sus predecesores para crear nuevos lenguajes visuales dentro de la narrativa cinematográfica, debido a que varias de las grandes productoras utilizaron este recurso de producción para generar estas propuestas, por lo que se popularizó en Estados Unidos con las películas de grandes cineastas como Willis O'Brien creador de *King Kong* (1949), Ray Harryhausen creador de los viajes de *Gulliver*

UNIVERSIDAD DE CUENCA

(1960) y Stanley Kubrick con Una odisea en el espacio, 1968, una película que marcó un hito en la historia de los efectos especiales, por la utilización de los recursos del stop motion en algunas de las escenas, maquetación de naves a escala, y en conjunto con una mezcla de técnicas de ilusión óptica, convirtiéndose en una de las películas de ficción más relevantes de la historia del cine Estadounidense.

Actualmente, las compañías cinematográficas se han visto más interesados en el cine animado y con efectos especiales, por lo que muchos optaron en crear un mercado de animación, específicamente con la técnica del stop motion y sus derivados.

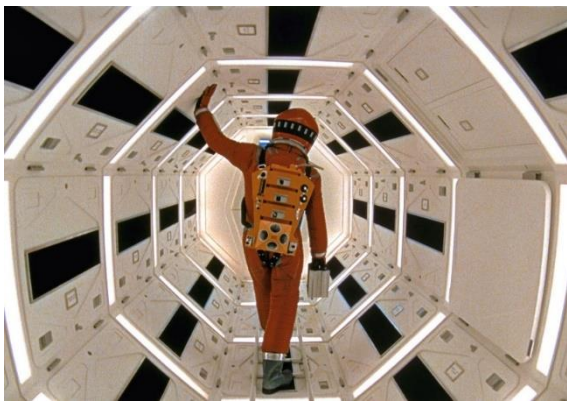


Imagen 7. Fotograma de 2001: Odisea en el espacio de Stanley Kubrick, 1968. Recuperado de: <https://bit.ly/2MnDIEJ>

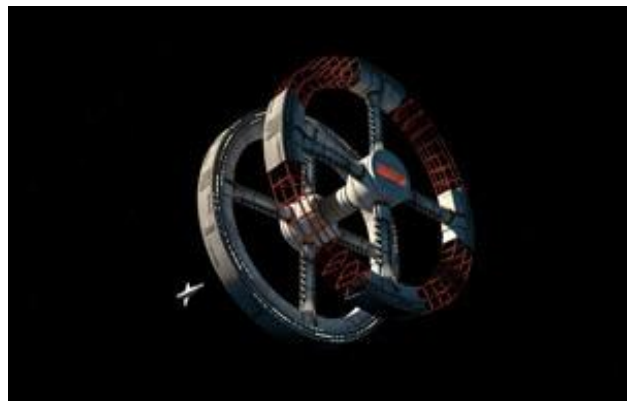


Imagen 8. Fotograma de 2001: Odisea en el espacio de Stanley Kubrick, 1968. Recuperado de: escupiendotiempo.com

I.1. Técnicas del stop motion

Entre las técnicas que se fueron creando a medida del avance tecnológico y las necesidades de

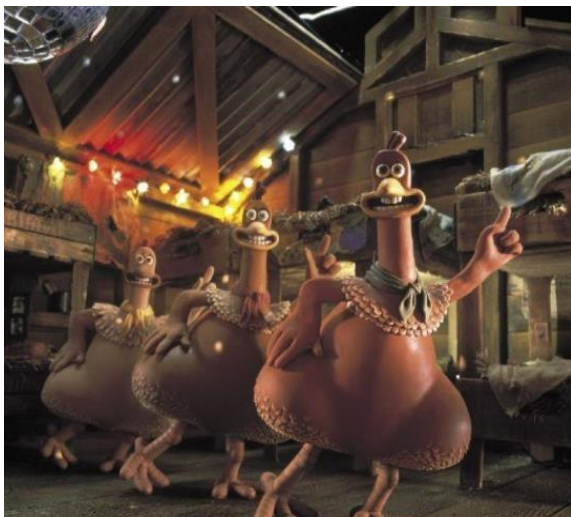


Imagen 9. Frame de Pollitos en Fuga, de Nick Park, [peter lord](http://peterlord.com), 2000. Recuperado de <http://pinterest.com>

nuevos enfoques en el cine de animación, se crearon varias fórmulas dentro del stop motion las cuales se comercializaron y hasta la actualidad son usados en varios productos audiovisuales. El clay animation; Es una técnica de stop motion, donde su principal recurso es la plastilina o pasta moldeable para la animación, construcción de personajes, y cuando es necesario se usa también para la recreación de escenarios. En cuanto a los personajes se utiliza una base metálica articulada en su interior para

UNIVERSIDAD DE CUENCA

los movimientos; algunas productoras utilizan también el látex como material para cubrir las armaduras y así dar forma y movimiento.

En esta técnica tenemos como principales referentes a la productora de animación Aardman Animations, con base en Reino Unido y fundada en 1970 por Peter Lord y David Sproxton, esta productora empezó con producciones como Pollitos en Fuga, (2000) y Wallace y Gromit, (2005), con la que se galardonaron como mejor película animada en los premios Oscar.



Imagen 11. Frame de Clay animation tutorial: lip sync, 2011. Recuperado de <https://youtu.be/m2HpkP0fytg>



Imagen 10. Frame de Wallace y Gromit de Nick Park, Steve Box ,2005. Recuperado de: <http://pinterest.com>

La estética que tienen sus películas crean la sensación de ver muñecos de plastilina, debido al aspecto caricaturesco y poco realista. En su origen las figuras se realizaban

con masa de pan o arcilla (de ahí el nombre de Clay), después se llevó a cabo la utilización de plastilina y alambre, el resultado fue sorprendente que acabó siendo la técnica por excelencia del Stop Motion.

Se trata de una técnica muy laboriosa, que se combina con la técnica dentro de la fotografía conocida como Disparando a Dos, en la cual es importante evitar cualquier alteración involuntaria de la escena como movimientos accidentales de objetos o acumulación de polvo.

Cut-Out animation; Esta es una variante del stop motion en la que se utiliza como material, los dibujos planos como el papel, tela o cartulina creando escenarios a través del montaje; los personajes son articulados mediante uniones de hilo o metálicas a manera de marioneta para generar las expresiones y



Imagen 12. Fotograma del cortometraje Paper Plane de Gianluca Maruotti, 2013. Recuperado de: <https://vimeo.com/channels/109435/75196023>

UNIVERSIDAD DE CUENCA

movimientos deseados. Esta técnica se cree que nace del espectáculo tradicional asiático de las sombras chinescas o Wayang Kulit. A partir de la demanda por este recurso, las compañías de animación crearon softwares especializados en adaptar una animación por capas recortadas para simular esta técnica manual y mejorar su producción, es así que series como South Park y Blue's Clues aprovecharon la técnica para generar una estética única sin dejar el enfoque manual de la animación. Además es utilizada en un sin número de cortometrajes independientes por el bajo coste y la estética manual que se logra.



Imagen 13. Fotograma de la serie South Park de Trey Parker, Matt Stone, en emisión. Recuperado de <http://southpark.cc.com>



Imagen 14. Fotograma de Blue's clues de raci Paige Jonhson, Todd Kessler y Angela Santomero, 1996.

Pixilación: Es una las variantes del stop motion, con la distinción que es creada con seres humanos o seres vivos, estos son usados como sujetos fotograma que simulan los movimientos requeridos segundo a segundo en cada frame, así el actor da la sensación de ser un muñeco articulado, los primeros intentos de esta técnica fueron por Segundo de Chomón en su película *El hotel eléctrico* (1905).

Esta técnica se refiere a la animación objetos de la vida cotidiana Actualmente se lo utiliza en cortometrajes independientes y sobre todo en videoclips musicales de grupos de varios géneros en la industria sonora, como; Coldplay, The Cure, The White Stripes, Radiohead y grupos como Ok go, los cuales fusionan la ilusión óptica, con esta técnica creando verdaderos laberintos visuales.

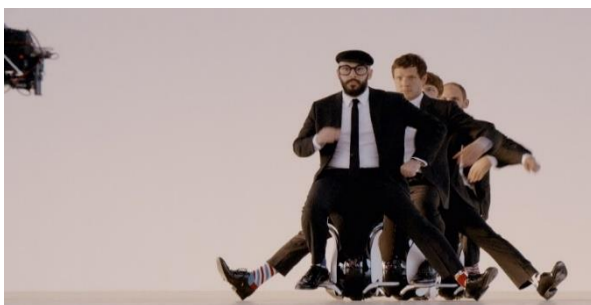


Imagen 15. Frame del videoclip I won't let you down, Ok go 2014. Recuperado de https://youtu.be/u1ZB_rGFyeU



Imagen 16. Frame del videoclip, *The end of the world*, *The Cure*, 2012. Recuperado de: <https://vimeo.com/56051952>

Rotoscopia: Esta técnica consiste en capturar escenas reales y posteriormente redibujarlos con una pantalla de luz para crear los movimientos de determinados personajes y escenas, siguiendo cada movimiento en secuencia y calcando mediante el uso de papel cebolla o cells. Esta técnica la popularizó el aclamado Walt Disney en 1937 con la película animada *Blanca nieves y los siete enanos*, *El libro de la selva*, *Atlantis la ciudad perdida* y *Dumbo*, aunque las estéticas de Disney fuera caricaturizar a partir de un modelo real, son los primeros experimentos de esta técnica.



Imagen 18. Frame de la película *Blanca Nieves* de Disney junto a la imagen real tomada para la escena. Recuperado de: <https://www.pinterest.com/pin/203928689359284849/>



Imagen 17. Muestra del modelo natural utilizado para la animación *Peter Pan* de Disney. Recuperado de: <https://www.pinterest.com/pin/685532374501019233/?lp=true>

Posteriormente se siguió utilizando en títulos como en Star Wars y Tron de Steven Spielberg, buscando un lenguaje visual futurista, basándose en redibujar los contornos de la filmación real. Actualmente se usa en algunos videojuegos y clips musicales, así como en cortometrajes independientes. Sara Mérida Mejías menciona “la innovación que supuso la rotoscopia en la industria cinematográfica, permitió la creación de toda una serie de animaciones en las que no importaban ni los movimientos ni la perspectiva de los personajes, porque todo podría representarse sobre el celuloide gracias a esta técnica pionera” (p.9).

Estos nuevos productos distaban de los primeros dibujos animados tan toscos, desiguales, difíciles de ver, poco populares entre el público y tolerados únicamente por la curiosidad que generaban.

Esta técnica se sigue utilizando en la actualidad, la mayor diferencia entre los artistas de rotoscopia de antes y los de



Imagen 19. Fotograma de la película Tron de Steven Spielberg, 1982. Recuperado de: <https://bit.ly/2p3Y0tG>

hoy son los diferentes métodos para producir, las nuevas utilidades que se y el tiempo para elaborar un proyecto audiovisual.

Time lapse: Es una técnica de fotografía en la cual se coloca la cámara en una posición estática y se la programa por determinada cantidad de fotografías por cada segundo, logrando así un efecto de cámara rápida, entre otras experimentaciones visuales en el cine, este recurso se utiliza para representar el paso del tiempo en personajes, objetos o animales.



Imagen 21. Fotograma del videoclip The scientist, Coldplay, 2011. Recuperado de: <https://youtu.be/RB-RcX5D55A>



Imagen 20. Fotograma de la película Mr Nobody, Jaco Van Dormael, 2009. Recuperado de: <https://coub.com>

Animación 2D: Esta animación al igual que el rotoscopio se caracteriza por la sucesión de dibujos en determinada acción para crear la sensación de movimiento, sin embargo; el modelo en la vida real no es generalmente usado para esta animación puesto que los rasgos son en su mayoría caricaturescos, la profundidad de campo se lo maneja a través de puntos de fuga y armonía del color.



Imagen 22. Frame del anime *Sakura Card captor*, Grupo Clamp, 1998.
Recuperado de: <http://losanimedeskick.blogspot.com>

Los animes japoneses se caracterizan por usar una combinación entre técnicas tradicionales y digitales para dar la sensación 2D a posta por la estética particular.

Cabe recalcar que el anime japonés actualmente continúa con el método 2D y que la animación 3D se

fundamenta en base al 2D, mejorando la calidad visual de los gráficos.

En el mundo del stop motion hay una gran variedad de técnicas con las que se puede generar una animación, con estéticas y estilos diferentes dependiendo de la historia que se quiera contar,



Imagen 23. Frame de la película *Mi vecino totoro*, Hayao Miyasaki, 1998. Recuperado de:
https://es.wikipedia.org/wiki/Mi_vecino_Totoro

la investigación y el conocimiento del desglose del stop motion nos sirve para poder fusionar algunas de las técnicas y usarlas en este producto de animación, con el fin de tener una riqueza visual en el cortometraje tomando en cuenta como pilar fundamental en la animación de sus personajes, la técnica puppet animation explicada a continuación.

I.2 La técnica Puppet animation

El Puppet hace referencia a una figura inanimada que requiere de la maniobra humana para generar movimientos y expresiones que den la ilusión de vida. El uso de los Puppets o comúnmente llamadas marionetas, comenzó hace varios años atrás, cuando el hombre descubrió su propia sombra y como mediante estas siluetas podían representar su cotidianidad



Imagen 24. Fotografía: sombras chinescas. Recuperado de: bit.ly/2QqF4BU

y sus creencias en las pinturas rupestres, se especula que comenzaron a usarse las marionetas en el antiguo Egipto, Grecia y países asiáticos, para entretener o narrar historias de sus distintos dioses o folklore a sus habitantes. Con el tiempo se fueron teatralizando y se mantuvieron en sus costumbres hasta nuestros tiempos.

A medida que pasaron los años y conforme al avance tecnológico, fueron también surgiendo nuevos tipos de marionetas, pues se buscaba un acercamiento al realismo del personaje para que su actuación en escenario sea lo más empatizante posible con el público a presentarse. Entre estos encontramos a los títeres de cuerda, que se comenzó a usar en pequeños escenarios conocidos como teatrillos y fueron comúnmente realizados en madera en el siglo XVII, su manejo requería de mucha práctica, y actualmente se siguen usando en el teatro.



Imagen 25. Fotografía de títeres de cuerda. Recuperado de: bit.ly/2DRrX58

El títere de guante, se utilizó para generar un diálogo con el público puesto que la principal característica es dar movimiento de la boca del personaje para brindar realismo al hablar, es comúnmente usado en el teatro infantil.

La elaboración del títere consume mayor tiempo en su construcción y cuya manipulación es de mayor complejidad. Como menciona (Pérez, Martínez, & Ditchekenian, 2017) “ofrece más posibilidades de movimiento, más realidad en sus personajes y mayor durabilidad, además de que los niños disfrutaban mucho del proceso de fabricación, de ver los resultados y de manipular este singular títere” (p.40)

UNIVERSIDAD DE CUENCA

El títere de peana es un tipo de marioneta el cual requiere de una varilla para dar movimiento a sus extremidades o expresiones, sea humanos o animales, estos son también usados en los teatros. De esta manera se comienza a fusionar el títere o puppet con las técnicas de animación del stop motion, puesto que se requería de figurines con una estructura que permita manipular al personaje sin generar cortes bruscos en pantalla, efecto que no se lograba con los títeres de cuerda utilizados en los metrajes de Émile y Georges Méliés, el resultado que se lograba para la época tenía un nivel de realismo pero requería de varias intervenciones manuales en la edición del celuloide, sin embargo no fue hasta la aparición de las



Imagen 26. Fotografía de títere de peana.
Recuperado de: bit.ly/2DRrX58

marionetas articuladas de la mano del cineasta Ruso Vladislav Starévich a quien se lo considera como el pionero en el cine animado netamente con marionetas o puppets.

Este cineasta en la búsqueda por darle realismo a los personajes de ficción de sus películas, optó por tomar a insectos de varios tamaños y modificar su anatomía agregándoles articulaciones manipulables, de esta forma comenzó su exploración en cada una de sus narrativas fantásticas para potenciar este tipo de animación en el medio, entre sus obras más relevantes están: Miest Kinomatograficheskovo Operatora de 1911, donde se puede apreciar la



Imagen 27. Fotograma de Miest Kinomatograficheskovo Operatora, Vladislav Starévich, 1911. Recuperado de: venganza-del-camarografo.html

clara manipulación de los insectos y su conversión en marionetas articuladas, en esta estética tenemos también a los metrajes Snegurochka de 1914 y Strekoza I Muravei de 1911, las mismas que tuvieron un gran impacto social. Starévich hizo un centenar de películas que aún en la actualidad se conservan gracias a la colaboración de sus familiares quienes reunieron varias de sus obras para distribuirlas en formato DVD. A la par de este gran cineasta Ruso

también encontramos a la animadora Alemana Charlotte Reiniger quien desde su adolescencia se inspiró con las películas de George Méliés para adentrarse en el mundo de la animación y los efectos visuales, para sus metrajes utilizó marionetas echas con siluetas negras tomando

UNIVERSIDAD DE CUENCA

como referencia al teatro de sombras chinescas, para formar una marioneta articulada que genere movimientos más naturales, para fotografiarlos y dar la sensación de movimientos. Es una precursora del stop motion como tal, y la técnica multi-plano que posteriormente catapultó a Walt Disney a la fama, entre sus metrajes más destacados tenemos a Papageno de 1935, Der fliegende Koffer de 1921 y The Frog Prince de 1951.



Imagen 28. Fotograma del gabinete de Jan Svankmajer, Brothers Quay, 1984. Recuperado de: youtu.be/DaFSCahUszY

Como último precursor de esta técnica encontramos a los hermanos Quay quienes incursionaron en la animación en stop motion, después de una larga trayectoria como ilustradores de libros y cuentos infantiles, su estilo particular es la creación de personajes articulados a partir de objetos cotidianos o muñecos, método que llamó la atención del público de la época. Entre sus influencias se encuentra a Jan Švankmajer a quien

homenajearon con el cortometraje El gabinete de Jan Švankmajer de 1984, dando su estilo particular con el uso de muñecos y personajes antropomorfos de objetos cotidianos, también mencionan que se inspiraron en los films de grandes animadores como Walerian Borowczyk y Jan lenica.

Con el tiempo se comenzó a desarrollar esqueletos para puppets que seguían la estructura humana o animal, con la implementación de nuevas tecnologías y desarrollo 3D o CGI, adoptando esta técnica varias productoras de animación que complementaron con animación digital, mostrando la calidad que se logra mediante la técnica sin abandonar del todo los modos tradicionales.

Las productoras que comenzaron a realizar animaciones en stop motion con puppets sofisticados en tecnología fueron Ardman Animation y Laika Animation quienes utilizan una armadura en la cual las extremidades del puppet están sujetas por varias articulaciones, para facilitar el movimiento y en la base donde están las articulaciones de los pies, se coloca imanes o tornillos para estabilizar cada posición que tenga el personaje a lo largo de la animación.



Imagen 29. Fotografía de armadura para stop motion. Recuperado de: bit.ly/2O9CHX8

Además, las producciones que manejan esta casa de animación cuentan con una persona especializada en armaduras para cada personaje que se pondrá en pantalla, este proceso logra que los personajes tengan movimientos realistas y que cada detalle este cuidadosamente planificado, (Alger, Knigh, & Butler, 2012) animador de Laika afirma "Las marionetas Stop-motion son como pequeños vampiros, que se alimentan de la vitalidad de las personas que los manejan. Cada aspecto de la vida que ves en la pantalla es vida que ha sido absorbida por un animador" (p.202).

Estos esqueletos además son recubiertos por materiales como, goma espuma, látex, hilo, alambre, plastilina, pasta moldeable, etc, dependiendo de la textura y estética que se busque en cada producción, por otro lado; para la estructura de la cabeza de los personajes, se utiliza una armadura interna donde se pueda generar movimientos mediante la manipulación de la misma, con un material flexible (latex, goma espuma, clay o masilla moldeable) o también colocar una armadura rígida donde las expresiones son cambiadas fotograma a fotograma, mediante imanes en la estructura. Esta técnica la utilizan Aardman y Laika en sus producciones, fusionando la impresión y el modelado en 3D para las expresiones y los puppets a escala. Caballero (2012) afirma:

En stop- motion, nada se mueve por su propia voluntad. Todo lo que ves es evidencia de una mano humana y una mente humana. Cada detalle físico, cada brizna de hierba, cada rama de cada árbol, cada la emoción en el rostro de cada personaje fue diseñada, construida y manipulada por la mano de un artista. (p.203).



Imagen 30. Fotografía de armadura para stop motion. Recuperado de: <https://www.pinterest.com/ramonpassarini/armaduras-stop-motion/>

UNIVERSIDAD DE CUENCA

El realismo de movimientos que adquieren las figuras por medio de su “esqueleto” y construcción, son mecanismo que varias productoras han llevado a cabo para que sus filmes sean de mejor calidad, convirtiéndolas en obras de arte.

Las armaduras de sus producciones tienen como principal característica la exageración en rasgos faciales como labios, dientes y ojos, estos cambian de gestos y expresiones con un mecanismo de látex flexible y en otras ocasiones son superpuestas como piezas separables, así se generan distintos gestos sin modificar la forma base de la cabeza.



Imagen 31. Rostros del proceso de modelado 3d, Laika animation.
Recuperado de: <http://www.wired.co.uk/article/the-boy-with-8000->

particular se complica para muchos artistas. Además, se tomará como guía, las diferentes opciones en armaduras para crear una similar en movimientos y flexibilidad, tanto para el cuerpo y la cabeza de nuestros personajes.

Para el proyecto de Stop Motion se aplicará algunas de las técnicas de animación tradicionales y también se fabricarán puppets con materiales no profesionales, porque en el Ecuador aún no se establece un mercado de insumos de cine de animación por lo cual la facilitación de materiales profesionales para esta área en

CAPÍTULO II: EL ARTE SOCIAL: REFERENTES ESTÉTICOS Y CONCEPTUALES.

Se entiende por arte social, cualquier expresión artística que tenga como tema central el reclamo, la visibilización, la sensibilización o la crítica hacia un punto estratégico o un tema social en específico; también es aquel que no solo está expuesto ante un espacio museográfico si no que se encuentra en las calles, casas, bosques o sectores geográficos específicos, donde los hechos ocurrieron, con el fin de generar una mediación con la obra expuesta y el espacio utilizado para que el mensaje sea recibido por el público en general y no una elite en específico.

El arte social se crea de la necesidad de comunicar temas como: saberes ancestrales, historias o necesidades puntuales, y se ha adaptado a nuestra sociedad de tal forma que en el mundo de las artes, sea estas, plásticas, visuales, sonoras, etc., esta temática toma importancia conforme a las desigualdades que se fueron implantando en el sistema, por lo que muchos artistas en el mundo comenzaron a hacer movimientos políticos y contra políticos, creando a manera de lucha, millares de obras que plasman su sentir ante hechos o situaciones. Por otro lado, en el mundo del cine, muchos directores han tomado su parte social al plasmar historias que contienen un trasfondo sensible a las masas, el abandono, las injusticias, el racismo, la violencia, etc, historias reales o ficticias, trasladadas a la pantalla grande del séptimo arte para desbordar, no solo una historia pasajera, sino un reclamo de cientos de personas o poblaciones a que su situación sea conocida, expuesta o valorada, un producto audiovisual sea este cortometraje o película tiene como objetivo relatar una historia para transmitir a través de ella un mensaje. De esta forma emplea con este motivo espacio y tiempo, imagen y palabra, realidad y ficción, conocimientos y sentimientos con los que trata de influir sobre la vista, el oído y otros sentidos, generando empatía en los observadores sobre la situación que viven los actores (Astudillo & Carmen, 2007). El cine y el arte siempre han tenido un lenguaje de denuncia social en común, mientras el arte contemporáneo expresa su sentir por medio de instalaciones, performances, pintura, fotografía, arte relacional, etc., el cine social, por su parte capta, rescata, cuenta, vocifera y reivindica problemáticas de varias zonas geográficas y las pone en pantalla mediante distintas estéticas visuales que intentan generar un acercamiento para reflexionar acerca de distintos tópicos.

En este proyecto el medio de expresión y de reflexión, será un cortometraje realizado en stop motion el cual aborda la temática social de la mendicidad infantil. Para entender el tema que



UNIVERSIDAD DE CUENCA

abordará el cortometraje, repasaremos algunos datos sobre la problemática de la mendicidad y el trabajo infantil mismos que van de la mano con el estado de pobreza y desigualdad social que en Latinoamérica aún se registra. En nuestro país se ha trabajado por erradicar estas prácticas; en el 2013 el programa “Da Dignidad” del Ministerio de Inclusión Económica y Social, logró disminuir en un 70% según datos de esta entidad, la mendicidad en ciudades clave de comercialización nacional. Sin embargo, datos de la UNICEF todavía recalcan que más de la mitad de los niños en América Latina viven en estado de mendicidad o explotación infantil, se plantea en este proyecto que la sociedad forma parte de esta problemática, pues en la actualidad, se sigue observando en las calles de nuestra ciudad, infantes mendigando u ofreciendo productos a los transeúntes.

Para corroborar estos datos y concluir por qué estas actividades se han normalizado, realizamos una encuesta online¹ a través de la plataforma de google drive que generó valiosos resultados para la realización de contenido.

En la tabla de porcentajes adquirida, la principal razón por la que no se denuncian estas prácticas es por el miedo a causar rupturas familiares al realizar la denuncia. También podemos constatar que un gran número de personas colaboran a la mendicidad directa o indirectamente en nuestra ciudad y que de alguna forma se ha perdido el interés hacia este tema social a tal punto, que ya no se los denuncia, a menos que, exista violencia física evidente. Por otro lado, se constata que existe falta de información de las entidades a las cuales se debe recurrir para tal fin. El proyecto intentará mostrar de forma fantástica y dramática lo que pasa con los niños en las calles de la ciudad de Cuenca-Ecuador, reflejando lo que es para estos infantes vivir bajo explotación y bajo las miradas desinteresadas de nuestra sociedad. Como (Galeano, 1998) dijo:

Niños son, en su mayoría, los pobres; y pobres son en su mayoría, los niños. Y entre todos los rehenes del sistema, ellos son los que peor la pasan. La sociedad los exprime, los vigila. Los castiga, a veces los mata: casi nunca los escucha, jamás los comprende.
(p.06)

De esta manera a través de este recurso audiovisual y aplicando todas las herramientas artísticas, técnicas y conceptuales, se intenta generar reflexión en el público hacia la inocencia, la genialidad y la imaginación que se podría nutrir en estos infantes, y como estas se pierden, cuando, como sociedad ignoramos o apoyamos a las prácticas de mendicidad.

¹ Anexos encuesta on-line pág. 128-129

II.1. Edgar Álvarez (Alter Eddie) su crítica social a través del stop motion.



Imagen 32. Carteles de crítica social, Alter Eddie, 2017.
Recuperado de: <http://www.seloexplicoconplastilina.org/>

Uno de los referentes en esta corriente es Edgar Álvarez, más conocido como Alter Eddie, es un artista colombiano, quien, con sus cortometrajes y obras con temáticas sociales, ha logrado varios reconocimientos a nivel internacional, conocido como activista cibernético, debido a su actividad en las redes sociales en los cuales da mensajes para jóvenes, adultos y niños. Este artista del clay animation, utiliza como

medio, el lenguaje del cortometraje y la ilustración con plastilina, para retratar realidades sensibles de Latinoamérica, su más reciente obra fue un retrato de una sobreviviente a la caída de los Huaicos en Perú, en esta retrata el espíritu de sobrevivencia de Evangelina Chamorro, quien fue arrastrada en la corriente de lodo y materiales, hasta finalmente poder levantarse de entre los escombros y salir.

Alter también propone algunas obras plásticas, colocando puppets, propios de la animación en stop motion, en instalaciones públicas con críticas hacia la política, la violencia, el racismo, la desigualdad y la discriminación. Así mismo realiza campañas por medio de sus redes sociales, las cuales siempre contienen mensajes críticos dirigidos a la sociedad sobre actos inhumanos que ocurren, utilizando las fotografías de sus puestas en escena con plastilina.



Imagen 33. Fotografía de la obra ¿Dónde están los 33?, Alter Eddie, 2014. Recuperado de: <https://bit.ly/2x5XAY2>



Imagen 34. Fotograma del cortometraje *Los invisibles*, Alter Eddie, 2014. Recuperado de: <https://bit.ly/2QnFx7H>

El estilo caricaturizado de los personajes retratados por Alter Eddie son claves para el desarrollo del proyecto, su estética ha podido generar empatía del público, misma que se utilizará, para poder generar una reacción similar en la ciudadanía local, poniendo énfasis, a la forma que usa este artista, para retratar la realidad en sus obras,

sin llegar a estereotipar a la misma- Muestra de este estilo, es su cortometraje animado, ganador de múltiples festivales de animación a nivel internacional titulado como “Los invisibles”, obra que retrata de manera cruda los espacios y personajes que viven en las calles de los Ángeles California, pues en una estadía que el artista tuvo, pudo observar la problemática de los “Homeless” nombre con el cual son denominados a las personas que por distintas circunstancias se quedaron sin su hogar y deben sobrevivir día tras día en las calles.



Imagen 35. Fotograma del cortometraje *Los invisibles*, Alter Eddie, 2014. Recuperado de: <https://bit.ly/2QnFx7H>

En el cortometraje, Alter, más que retratar las situaciones de violencia, abuso o discriminación, que se vive en el lugar, recoge solo los detalles de esas personas con las que tuvo contacto y pudo observar como pasaban la mayor parte del tiempo, de esta forma consigue generar un retrato de su ser, es decir; a través de captar sus suspiros, las miradas, sus manos, periódicos, latas, etc., nos traslada no solo a

entender que es un ser humano como nosotros sino a colocarnos en el lugar de esa persona en pantalla, generando así una reflexión sensible a esta problemática sobre las desigualdades de la sociedad y cómo estás afectan a poblaciones pequeñas alrededor del mundo, haciendo un llamado a la solidaridad.

II.2. Vik Muniz y el arte social



Imagen 36. Fotograma del documental *West Land*, Vik Muniz, 2010. Recuperado de: <https://bit.ly/2Qq35Zv>

El artista brasileño Vik Muniz, es otro referente importante, debido a que retrata, evidencia o plasma minorías y problemáticas de desigualdad social, este artista los aborda desde distintos mecanismos de expresión artística como la fotografía, el arte relacional, retratos e instalaciones. En sus obras artísticas más reconocidas a nivel mundial maneja

retratos de zonas en estado de pobreza o marginación, críticas hacia la política o la violencia, utilizando como recurso, materiales poco convencionales, abandonando las técnicas y materiales tradicionales en el retrato y cambiándolas por residuos de basura, comida, cáscaras, líquidos, tierra, polvo, hongos, chatarras, juguetes, etc.

De esta forma retrata la esencia de las personas, haciendo uso de objetos y entornos en los que los individuos o comunidades conviven, porque estos hechos se conforman como parte de su identidad, además de retratar su cotidianidad, Muniz (2011) refiere que los personajes que él construye o rescata, se basan en la real esencia de la historia detrás y no una idea estereotipada que se tiene de la misma.



Imagen 37. Fotograma del documental *West Land*, Vik Muniz, 2010. Recuperado de: <https://bit.ly/2MrKmKd>

Su obra, muestra la convivencia con los pobladores de uno de los basurales más grandes de Brasil, ubicado en la zona Jardim Gramacho en un barrio periférico llamado Duque de Caxias. Muniz, en este lugar recorre el ambiente en el que varias familias e individuos se desenvuelven; visualiza su vida, sus costumbres, sus sueños, su pasado y sus proyectos de vida haciendo un acercamiento a sus necesidades como seres humanos y como comunidad olvidada por los gobiernos de turno.

UNIVERSIDAD DE CUENCA

En el documental *West Land* se refleja la crudeza con la que los pobladores de la zona tuvieron que crecer y como sobreviven por medio del reciclaje, es aquí donde el artista interviene con su lenguaje característico de expresión artística, convocando a los habitantes del basural a participar de una sesión fotográfica en la que el artista pretende retratar la esencia de los habitantes, es decir; como se ven a sí mismos y como quieren que se los vea en esa sociedad a la que ellos no pertenecieron por nacer en una clase social impuesta, esta sensibilidad es relatada a lo largo del documental, para adentrarnos en el proceso creativo de Muniz con cada fotografía y su posterior reinterpretación con la basura del lugar, en este proceso participan además los catadores que trabajan en la recolección y reciclaje de la basura y aprenden de lanmano del artista, como es el trabajo y expresión a través del arte, luego de finalizar las obras el artista subasta las mismas y dona todo lo recaudado a la asociación de catadores de Jardín Gramacho como un primer intento de cambiar su situación y mejorarla. Muniz no solo nos enseña una realidad poco conocida en su documental, sino que, además utiliza el arte social tanto en sus obras fotográficas como en el lenguaje del documental sobre su proceso de creación de las obras, para poder generar reflexión en el público que la vea y despertar la conciencia colectiva ante las desigualdades sociales que aún se vive en Latinoamérica.

En el cortometraje a elaborar, para la construcción y desarrollo de los personajes y maquetas, se basará en el método que utiliza Vik Muniz en el registro documental de su obra “*West Land*”, este método puede denominarse como arte social, porque consiste en acercarse a las zonas de interés, mediante diálogos y vivencias directas con la comunidad a la que explora, mismas que se ha previsto usar para nuestro acercamiento y registro a las zonas de mendicidad en nuestra localidad, de esta manera; se pretende conocer cuál es la visión que tienen los infantes de sí mismos y sus cotidianidades entorno a la mendicidad, para interpretar esas emociones y pensamientos en los escenarios y sucesos dentro del cortometraje para generar esa conexión con la historia a contarse y la problemática planteada.

II.3 Laika Animation: Puppets y dirección artística.



Imagen 38. Fotografía del staff de Laika animations mostrando el mecanismo de sus puppets. Recuperado de: <https://bit.ly/2OfB9Ge>

La productora de animación Laika Animation es un referente principal por la realización de esqueletos para los puppets y también en la dirección artística de la misma. Los puppets son contruidos de acuerdo a la película que se vaya a realizar, debido a que cada personaje tiene un tamaño, estructura interna y externa, movimientos y facciones que requieren un prototipo único. Hoy en día Laika es reconocida por tener la tecnología más avanzada en cuanto a puppets se refiere, porque cuentan con un equipo de ingenieros especializados en esqueletos para marionetas que siempre están trabajando de la mano de los responsables del concept art detrás de cada personaje.

Laika tiene la particularidad de mesclar técnicas de animación tradicionales con las tecnologías 3D y CGI creando mundos que visual y estéticamente tienen un plus por su realización casi

totalmente manual, el trabajo realizado con ordenador se dedica solamente a rellenar las zonas de edición como fondos, escenas de multitudes e invisibilidad en estructuras de soporte en los personajes. "Hemos tomado todo lo que hemos aprendido en las demás películas en la narración de historias, en la técnica, en las habilidades para la fabricación de marionetas, hasta con la falta de miedo a utilizar también tecnología, hemos combinado más que nunca el arte del stop-motion y el elemento informático para llenar esos grandes espacios abiertos" (Hayns, 2016)

Laika desde su primer estreno con *Coraline* en 2009, demostró que la técnica tradicional del stop motion no tiene por qué ser abandonada, sino que, realizó un balance entre tecnología y técnicas manuales. Los puppets utilizados en sus producciones, cuentan con una armadura conocida como esqueleto metálico, el cual intenta ser lo más cercano posible a los movimientos del esqueleto humano o animal, dependiendo del personaje.

Estos esqueletos tienen un mecanismo de uniones circulares que permiten una flexibilidad similar a una articulación real. Para la estructura de los rostros se generan más de 100 expresiones en impresiones 3D para cada personaje, sean estos principales o secundarios, dejando además un espacio a modo de cuencos en los ojos en cada uno, para el movimiento propio de los mismos, estos son los únicos que no se reproducen con cada gesto si no que, se

UNIVERSIDAD DE CUENCA

mantiene en el cuenco y se mueven manualmente por separado con cada superposición de rostros.

Laika ha generado un tipo de esqueleto que se modifica de acuerdo a la necesidad de movimiento del personaje, es decir sus extremidades pueden alargarse o retirarse de la base principal, dependiendo de las modificaciones que sufra el personaje a lo largo del metraje, además da a cada personaje un esqueleto distinto con estructuras que varían en peso y tamaño, para mejorar la movilidad de los mismos y así dar la sensación de realismo tridimensional.



Imagen 39. Fotograma de la película Coraline, Henry Selick, 2009.
Recuperado de: <https://bit.ly/2x66tkk>

Entendemos que la dirección artística es aquella que está encargada de crear la ambientación, escenografía, utilería, que en lenguaje de cine de animación se los conoce como props, diseño de sets y planos para montaje de escenarios, dentro de una película o producción audiovisual. El cortometraje se desarrolla en base a Laika como

referente debido a que el trabajo de dirección artística es netamente manual y se puede tomar varias de sus técnicas y sus estudios en la ambientación, maquetación y personajes y aplicarlos a nuestro proyecto.

La dirección de arte que tiene Laika abarca todos los aspectos técnicos y de producción que cualquier animación requiere, sin embargo, se toma como principal característica, la construcción y desarrollo de personajes basándose siempre en modelos reales ya sea de animales, naturaleza o humanos para la posterior caracterización en puppets, así mismo para los escenarios, que en su mayoría son contruidos a mano, Laika utiliza la influencia del color en la escena que quieren representar, dado que, en el cine, la iluminación y los contrastes son importantes para generar distintos tipos de atmosferas, una muestra de ello, es la iluminación utilizada en la película de Coraline, en el set de las escenas en el jardín con la protagonista, se colocaron un centenar de focos para recrear los distintos cambios mágicos que la bruja producían en el jardín, además en la edición de las escenas se agregó neblina realizada en computadora para dar la sensación de tenebrosidad, se usaron varios tonos brillantes para acentuar lo que ocurría en la noche puesto que estos colores se colocaron con la intención de llamar la curiosidad de Coraline la niña protagonista de este film, hacia su trampa.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Por otro lado, la paleta de colores es primordial para dar un plus a la historia a contarse, en el caso de Laika los colores en su mayoría son pasteles y de colores brillantes, siendo siempre su sello característico, pues en todas sus producciones de stop motion los personajes principales son niños o niñas y por esa razón utilizan los matices en pastel para dar la sensación de ternura, suavidad y expresión al infante en las distintas escenas, estas paletas de color son a su vez complementadas con sonidos o bandas sonoras acordes al momento o emoción, con el objetivo de generar empatía hacia el personaje, estas características se tomarán como referencia para crear el mismo efecto en la historia a desarrollarse, debido a que el personaje principal es una niña. Para la construcción de los personajes esta productora no pasa por desapercibido ningún tipo de detalle en torno a personalidad, historia, pasado, futuro, temperamento y debilidades, es así que cada personaje tiene objetos acordes a sus características, el film en el que se evidencia esto, es en The Box Trolls, los personajes que representan a los trolls, poseen una habilidad en específico, temperamento marcado y objetos que resaltan aún más sus distintas personalidades, haciendo de estas criaturas muy simpáticas de observar, este manejo en la utilería o comúnmente conocidos como props, serán también las bases para poder rescatar los ambientes de cada uno de los espacios visitados en el registro y acercamiento, elementos que usan los infantes, juguetes, vestimenta, accesorios, etc.; para generar así un retrato fidedigno de sus vivencias, pensamientos y entornos.



CAPITULO III: CONSTRUCCIÓN Y DESARROLLO DE PROPUESTAS ESTÉTICAS, VISUALES Y SONORAS PARA EL CORTOMETRAJE “LUCÍA”.

III.1 Argumento y Guion

El argumento es una breve introducción a la historia del cortometraje, se describe de principio a fin, sin detalles sobre las locaciones, acciones o escenarios.

Lucía, es una niña de 10 años, viene de un pueblo lejano hacia la ciudad, sus padres la alquilaron a un hombre para mendigar a cambio de dinero, han pasado varios años desde que se fue de su pueblo, ya no sabe nada de sus familiares y se dedica la mayor parte del tiempo a la mendicidad, Lucía vive en un bosque a las afueras de la urbe, en una casa la cual construyó con sus propias manos, le gusta mucho dibujar y crear inventos con la chatarra que a veces recoge. Todos los días camina hacia el centro de la ciudad para recolectar el dinero que posteriormente es recogido por el hombre que la alquiló al final del día; este hombre es alcohólico y apenas le deja algo de comida para que sobreviva diariamente, Lucía aprendió como mitigar el hambre a través de “dulces de nubes” (cemento de contacto) los cuales le ayudan a dormir y sentirse llena, siempre sueña con volver a su pueblo a bordo de su nave fantástica; una mañana Lucía va a la ciudad a realizar su rutina, pero al regresar el hombre le arrebató todo el dinero que recolectó y no le deja nada para alimentarse, la niña va caminando por la calle donde acostumbra a mendigar, un oficial de policía se acerca a ella le sonríe y ella suelta su caja de chicles y se va con el oficial pues la rescata de las calles, dejando un final abierto a un cambio de vida.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

III.1.1 Guion

El guion es la historia contada a través de palabras, dentro de la cual se coloca los escenarios, tanto externos como internos, las acciones de cada personaje detallando diálogos y sonidos que lo acompañan; para el cortometraje se desarrolló el siguiente guion:

Escena 1. Exterior mañana, Presentando a Lucía:

Es de día, Lucía está mendigando en una calle concurrida del centro de la ciudad vende cajas de chicles y persuade a los transeúntes para poder vender más, algunas personas le compran al ver que es una niña y otras la ignoran. Cuando alguien le compra una de sus cajas de chicles, Lucía sonríe y mira a su pequeño osito de peluche que ella misma construyó, siempre lo lleva en su bolsa, ella jala su patita para introducir en la bolsa el dinero de las ventas, y luego le da una palmadita en la cabeza del muñeco.

Escena 2. Exterior tarde, cuenta las monedas:

Lucía cuenta sus monedas y las guarda en su mano echa puño, mientras camina por una calle solitaria hasta llegar a una esquina donde está el hombre que la alquiló, antes de llegar a esa esquina Lucía toma su osito de peluche de la bolsa y lo esconde en su bolsillo, llega a la esquina donde el hombre la espera y este le quita los chicles y el dinero que recolectó, da unos pasos alejándose de ella y se ríe mientras le tira una funda de “dulces”, la cual saca de una bolsa que siempre trae consigo, Lucía lo recoge y come con sus manos mientras se va caminando por la calle.

Escena 3. Exterior de noche, presentando su entorno:

Lucía se adentra a una zona boscosa de la ciudad donde tiene su pequeña casa, la cual esta echa por ella misma con chatarra, Ingresa a su casa y se inclina a dejar su bolsa y luego busca su frasco de luciérnagas para poder iluminarse, las sacude para que brillen, al instante recoge sus colores y empieza a dibujar a sus padres en la casa del pueblo donde ella vivía, coloca su dibujo



UNIVERSIDAD DE CUENCA

en una pared de cartón de su casa y vemos que la pared está llena de dibujos de sus memorias con sus padres, los mira con nostalgia y saca a su oso de peluche del bolsillo y lo hace bailar y le sonríe, lo pone en su cama, para luego recoger su funda de dulces de nubes se come los dulces restantes, bota la funda vacía, se cobija con una manta vieja y se recuesta para dormir juntando su cabeza con el de su muñeco.

Escena 4. Cielo, sueños de Lucía:

Lucía comienza a soñar con que vuela por lo cielos en una nave aerostática junto a su osito de peluche que cobra vida cuando ella sueña, desde los cielos puede ver su pueblo y baja poco a poco hasta llegar a su verdadero hogar, cuando sale de la nave con su osito, caminan hacia la puerta y al abrirla ve una luz brillante y ella se despierta, se levanta con nostalgia, mira a su osito y este no tiene vida como ella desea. Comienza a tener hambre, suena su barriga, y ella solo aguanta el malestar, acariciando su estómago.

Escena 5. Semáforo, anhelos:

Su barriguita sigue sonando por el hambre, está debajo de un semáforo intentando vender sus chicles nuevamente, se pone en medio de la calle a pedir caridad por las ventanas de los carros y luego sube a la vereda donde se distrae mirando desde afuera de la venta a las familias comiendo en un restaurante, ella se pone triste nuevamente y se retira de la ventana para seguir su camino.

Escena 6. Exterior de noche, maltrato:

Lucía está esperando en la esquina donde acostumbra a ver al hombre que la tiene mendigando y este se acerca alcoholizado, Lucía se asusta y da pasos atrás, el hombre se enoja y le arranca los chicles, el dinero y a su osito de su bolsillo, le lanza sus dulces como de costumbre, y se marcha con el osito de Lucía, ella lo sigue y le jala el brazo para que le deje a su amigo, a lo



UNIVERSIDAD DE CUENCA

que él responde empujándola contra el piso, el hombre se marcha riendo y le lanza el osito, el cual pierde un brazo cuando cae al suelo, ella al ver a su amigo “herido” se queda en el piso llorando mientras ve al hombre alejarse.

Escena 7. Interior casa, despedida:

Lucía está entrando a su casa y mira con mucha tristeza sus dibujos de su hogar y sus padres, luego mira su funda de dulces de nubes, los recoge y se los come todos, se recuesta con su osito en su mano y su mirada se pierde en el abismo.

Escena 8. Exterior, vuelve a su hogar:

Lucía está en su hogar y se acerca lentamente con su amigo a su lado, pero con una gran sonrisa, entonces se abre la puerta de su casa y sus padres salen a recibirla, ella se emociona y corre hacia ellos, finalmente se abrazan y Lucía está feliz.

Escena 9. Interior, final

Lucía despierta de su sueño, guarda a su osito en el bolsillo de su pantalón y recoge sus cosas para guardarlas en su bolsa, sale corriendo de su casa del bosque, y la vemos en la ciudad como acostumbra, pero esta vez un policía le sonríe y ella devuelve la sonrisa, mientras caminan por una calle Lucía bota sus paquetes de chicles, pues se entiende que el oficial la rescato de la mendicidad. Se deja el final abierto a un cambio de vida.

UNIVERSIDAD DE CUENCA

III.2. Storyboard

EL storyboard se refiere al bocetaje de un filme, está compuesta por dibujos hechos a mano, Jane Barnwell (2009) afirma:

“Una serie de dibujos que representan la historia, plano a plano, en orden cronológico. Muestran gráficamente lo que se verá en pantalla. Cada dibujo ilustra a los personajes la acción y las localizaciones, y está acompañado por información escrita relevante, como el tipo de plano, el movimiento de la cámara y del personaje, la iluminación y cualquier otro aspecto que ayude a comunicar el propósito del plano” (p.18)

Para este proyecto, se hizo un registro previo de espacios, individuos e infantes de nuestra localidad a través de fotografías, mismas que serán utilizadas como referencia para los escenarios y personajes de nuestra historia, algunas de las viñetas son representaciones de calles concurridas de Cuenca por donde estos niños frecuentan.

Para el cortometraje se trabajó el siguiente storyboard:

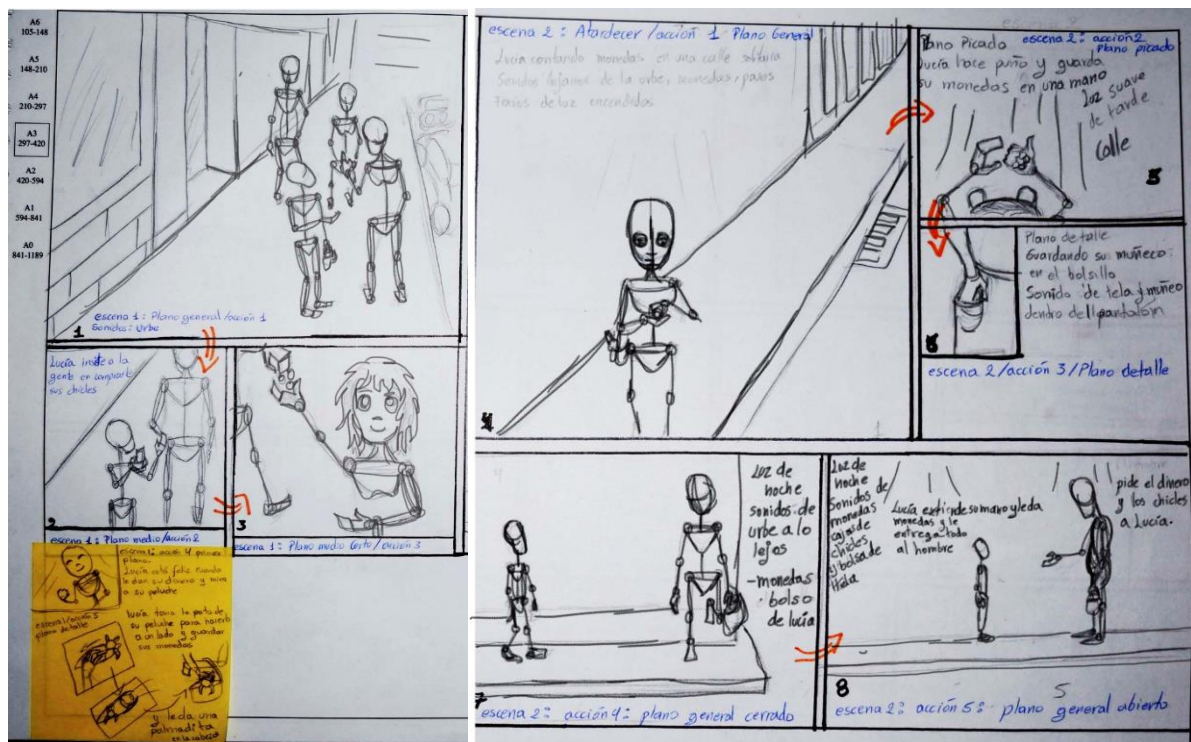


Imagen 40. Storyboard bocetaje y guión, elaboración propia.

En este borrador se representan las escenas 1; presentando a Lucía y 2; contando monedas, los trazos son sueltos, con ideas de cómo se quiere plasmar en la escena, tanto movimientos de

UNIVERSIDAD DE CUENCA

personajes, como movimientos de cámara, se maneja planos básicos de cine, tales como plano general, plano medio, plano detalle, plano subjetivo y plano americano.

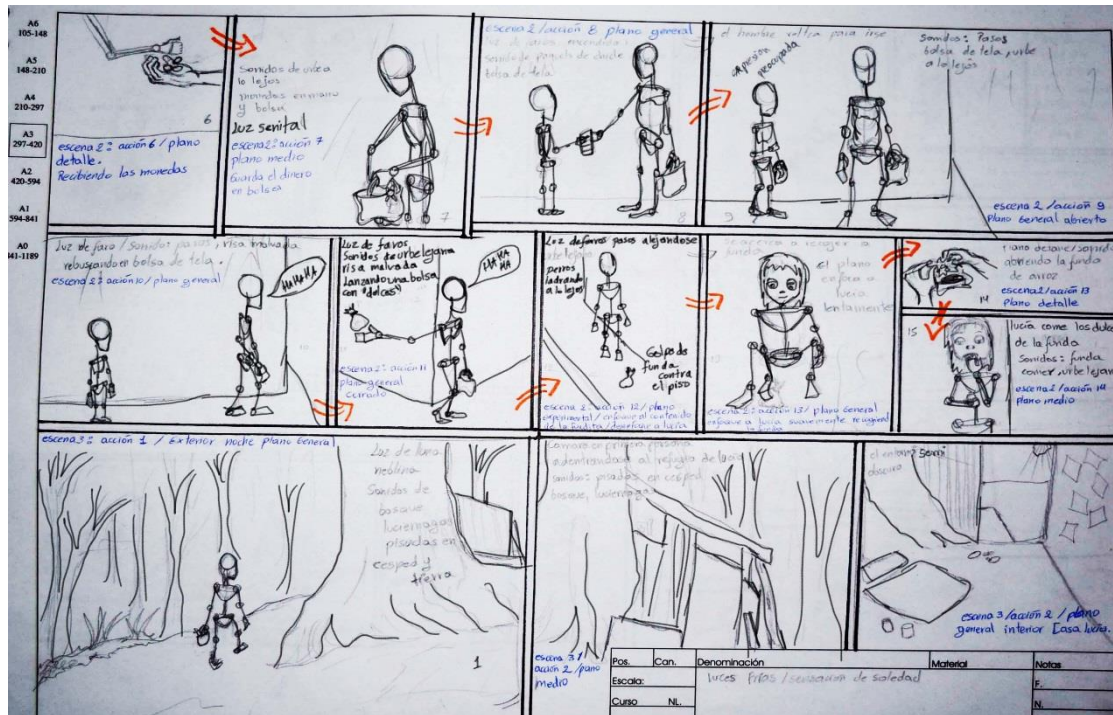


Imagen 41. Storyboard bocetaje y guión, elaboración propia.

En el segundo borrador, refleja el entorno de Lucía y su situación de explotación, se agrega secuencias de las acciones más relevantes, así como también los movimientos, los sonidos de fondo y planos.

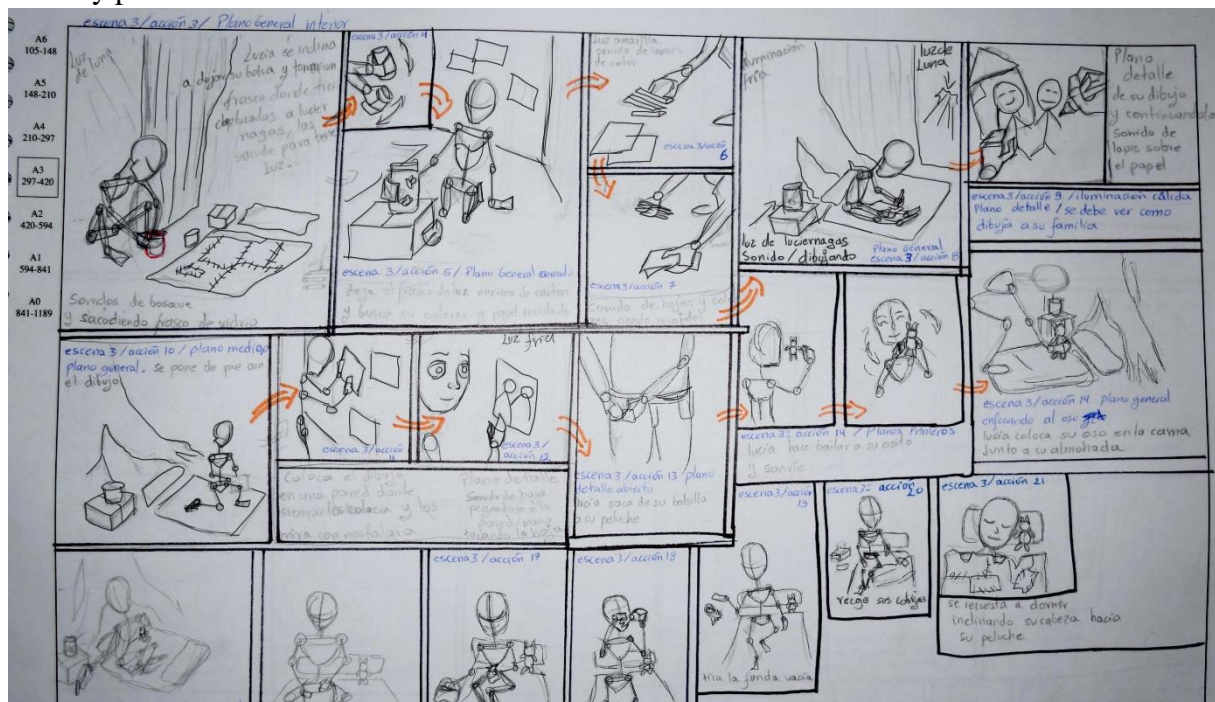


Imagen 42. Storyboard bocetaje y guión, elaboración propia.

En el tercer borrador, se muestra de forma más cercana el entorno en el que vive Lucía diariamente, sus pasatiempos, sus juegos y sus anhelos de ver a su familia, se pone énfasis en las emociones de nostalgia. Además, vemos como sobrevive a base de lo que ella conoce como dulces de nubes y como esto la ayuda a mitigar el hambre y posteriormente alucinar.

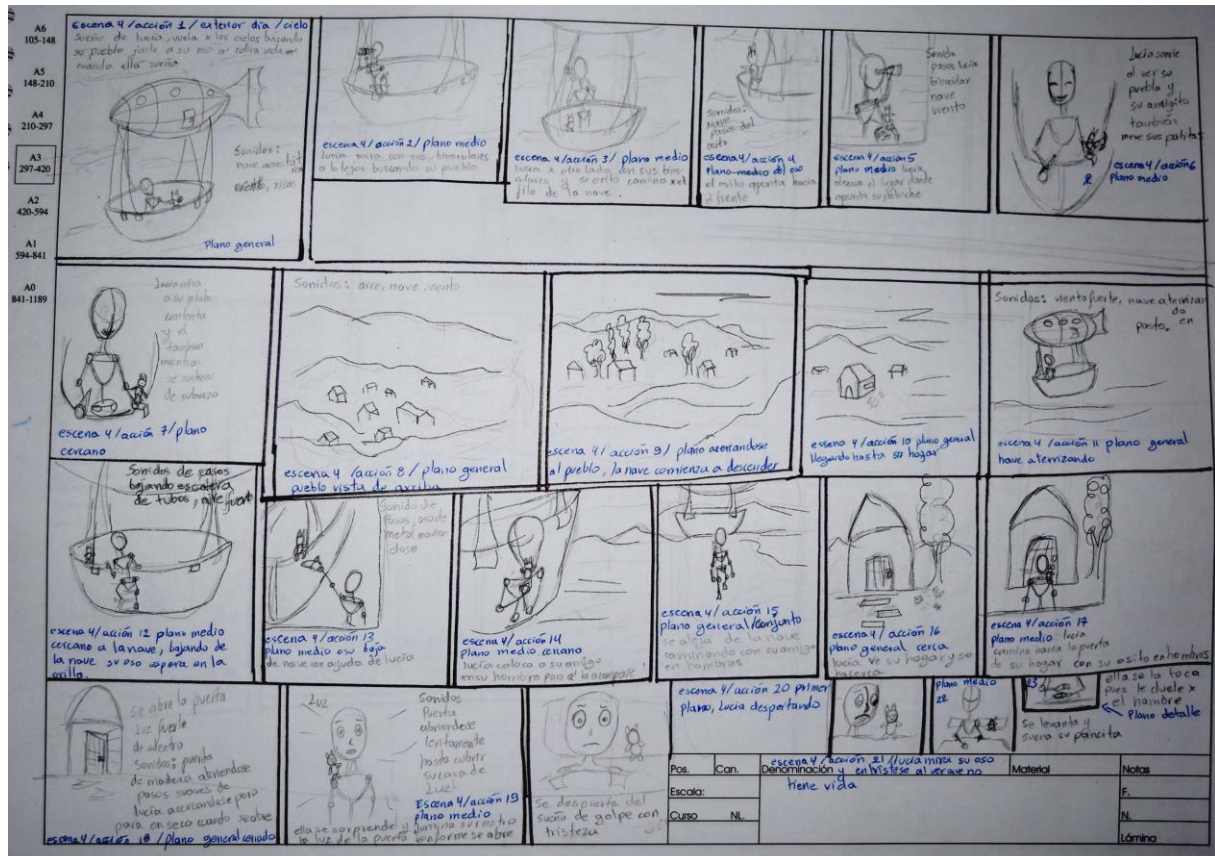


Imagen 43. Storyboard bocetaje y guión, elaboración propia.

En el borrador 4 vemos las fantasías de Lucía, sobre volar los cielos en busca de sus padres y su hogar, y como su pequeño amigo la acompaña en esta búsqueda, se evidencia que al despertar de sus sueños vuelve a la realidad donde no es feliz y se encuentra sola.

En este borrador, vemos que Lucía pasa por hambre desde hace algún tiempo y como se desenvuelve en su rutina por las calles céntricas de la ciudad, aquí aparece también el conflicto de la historia cuando el hombre que la alquila aparece en estado etílico y maltrata a Lucía.

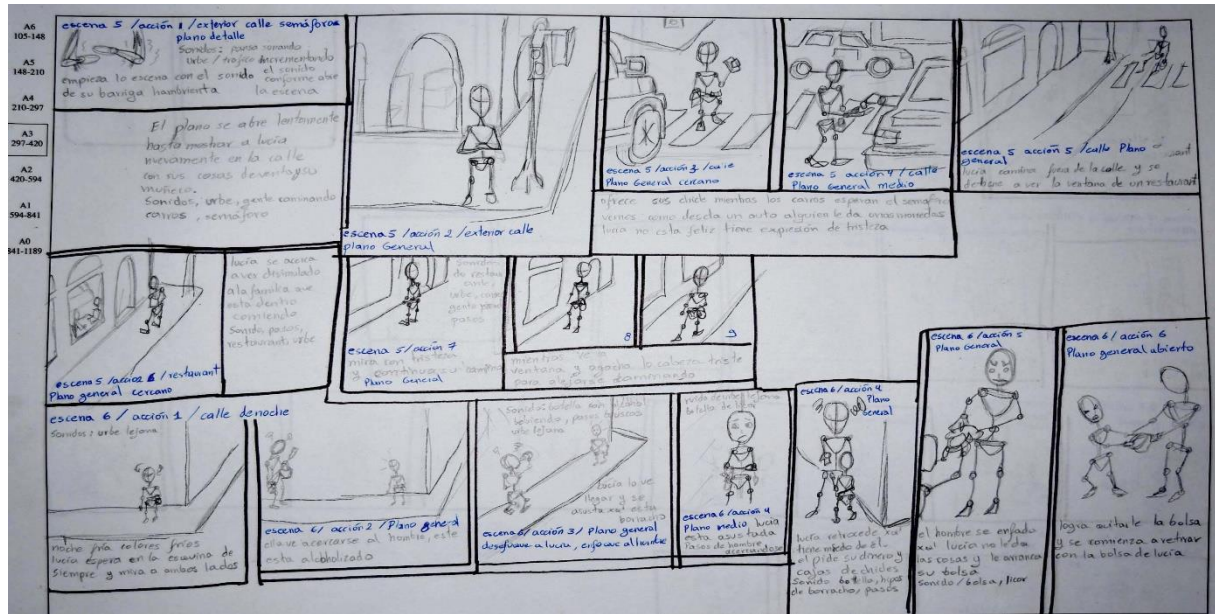


Imagen 44. Storyboard bocetaje y guión, elaboración propia.

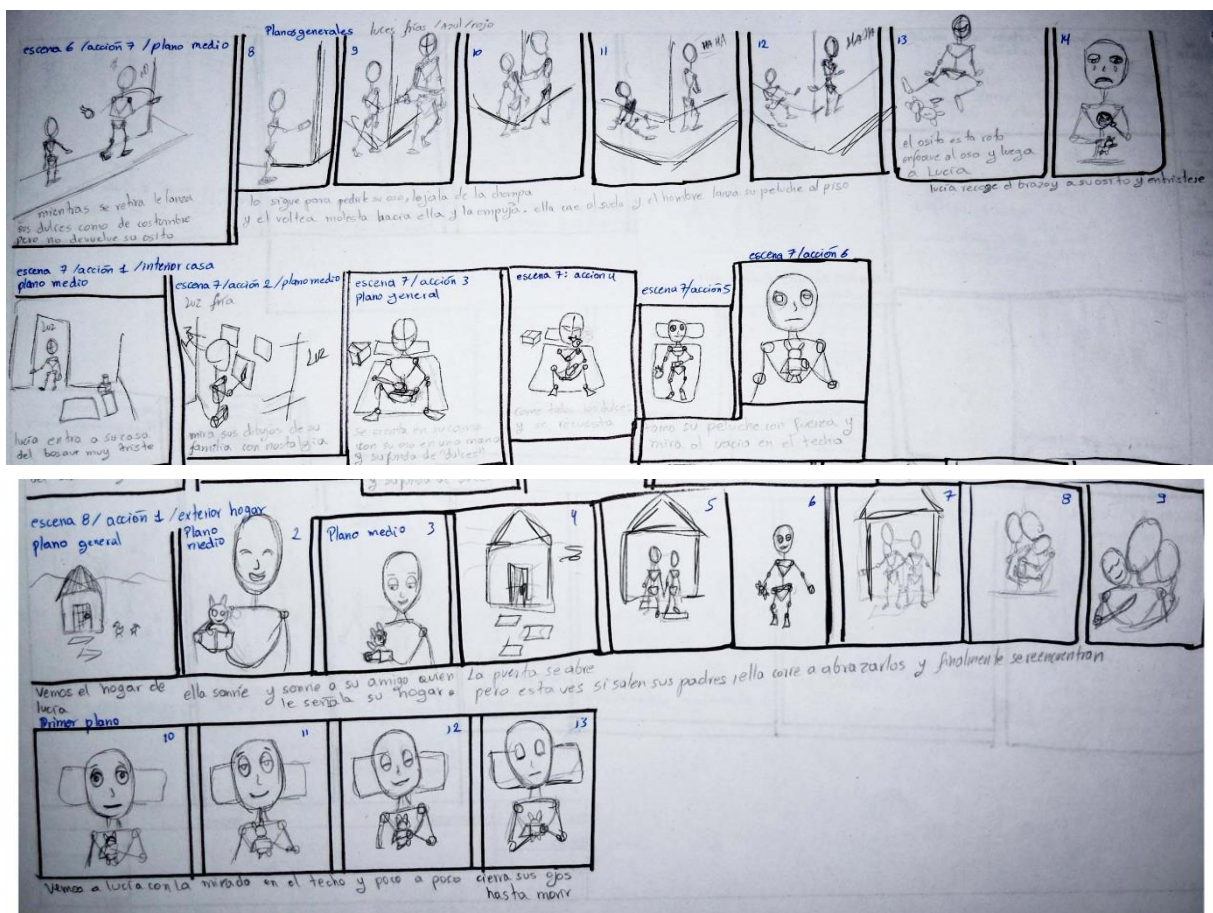


Imagen 45. Storyboard bocetaje y guión, elaboración propia.

UNIVERSIDAD DE CUENCA

Finalmente, en el desenlace el hombre le vuelve a dar droga en vez de comida y como Lucía se quebranta al ver a su amigo roto en el piso, pasamos a las escenas finales donde Lucía come nuevamente sus dulces de nubes y comienza a alucinar con volver a ver a sus padres, ponemos al espectador la imagen de la realidad donde Lucía despierta de su sueño volviendo su expresión nostálgica, posteriormente la vemos en la ciudad donde un oficial de policía se acerca a ella y le sonríe, Lucía entiende que la vinieron a rescatar y vemos a los dos caminando por una calle de la ciudad donde Lucía tira sus cajas de chicle y se deja el final abierto a interpretaciones.



Imagen 46. Fotografía del recorrido de campo, Mercado El arenal.



Imagen 47. Fotografía del recorrido de campo, Mercado el arenal.

Para algunas de las escenas, se usó como referencia fotografías de infantes de nuestra localidad mismos que se entrevistó de forma directa para entender cómo viven su día a día, en las fotografías se protege la identidad, debido a las leyes que rigen en la Constitución de la República, La Ley de Comunicación y el Código de la niñez y adolescencia, además que en su mayoría los padres no dan consentimiento de ser publicados por la actividad que realizan o porque se encuentran solos en estos lugares.

UNIVERSIDAD DE CUENCA

En el trabajo de campo se realizaron entrevistas y un recorrido por las zonas donde se frecuentan estas actividades, con el objetivo de constatar cómo es la vida de los niños en la calle y la forma en la cual son explotados laboralmente, dando así credibilidad al contenido aplicado en la producción del cortometraje.

En las zonas donde más se evidencian estos casos, son en mercados y plazas de la ciudad, donde los niños son protagonistas del abuso y de la sobre carga de trabajo, de esta forma se analizaron las situaciones



Imagen 48. Fotografía del recorrido de campo, Mercado el arenal.

en la cual los infantes sobreviven en las calles con base en la mendicidad, optando por vender dulces, frutas o flores en los lugares más concurridos de la ciudad de Cuenca; de esta forma se trata de revelar o mostrar un contenido fuerte en base a una realidad social que está a la vista de todos y en la que se encuentran varios niños de la zona urbana, en reflejo de ello se realizaron las características, comportamiento y particularidades de los personajes del stop motion.

III.3. Producción de cortometraje

III.3.1. Modelado de personajes: principal y secundarios

Para el diseño de personajes siempre es necesario entender el contexto en el cual estará involucrado, crear un universo ficticio en el cual se constante el lugar de procedimiento del personaje, su pasado, cuáles fueron sus padres, el lugar donde vive o vivió, características sobre la personalidad y accesorios que destaquen en su rutina diaria, este proceso es necesario para enmarcar a dicho personaje dentro de la historia que se pretende contar, dentro de la caracterización del personajes la diseñadora de personajes del estudio Laika, Heidi Smith (2012) comenta “el artista debe tomar un rol de actor, ya que para que el resultado sea creíble se debe encarnar al personaje de tal forma que el artista pierda por un momento su verdadero yo y tenga un alter ego puesto en papel.” (p.68). Por ello para nuestro proceso de producción se realizó el siguiente estudio y diseño de personajes.

UNIVERSIDAD DE CUENCA

El diseño del personaje principal se basó en el canon de caricatura para dar simpleza al cuerpo, mismo que es moldeado posteriormente en puppet, con las características físicas de una niña de nueve años, se realiza la caracterización del rostro para dar ternura al personaje y de esta manera empatizar con el público. Para este proceso de bocetaje se usa la herramienta de dibujo digital Sketchbook pro versión 8.4.2, además, una paleta de colores pastel oscuros y fondo que simulen un papel reciclado y añejado para enmarcar el nivel socioeconómico de nuestros personajes principales.



Imagen 49. Boceto digital, elaboración propia.

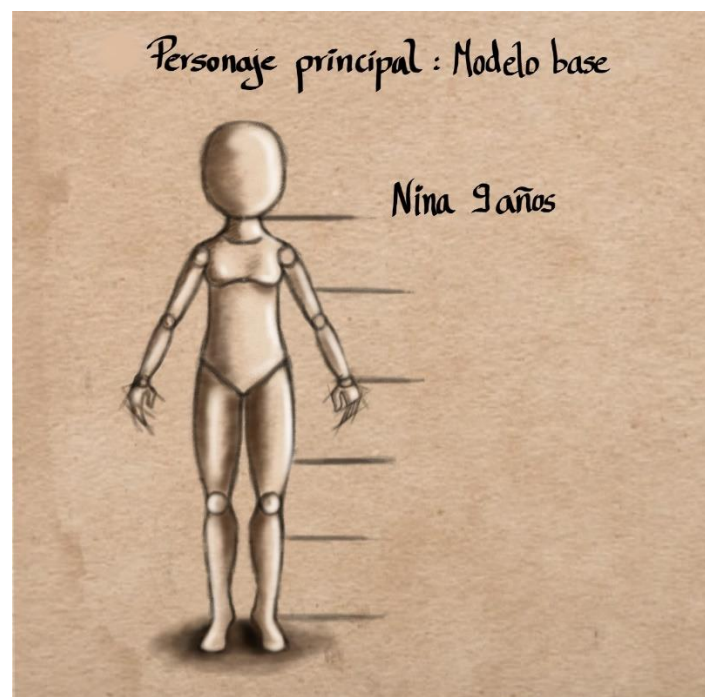


Imagen 50 . Boceto digital, elaboración propia.

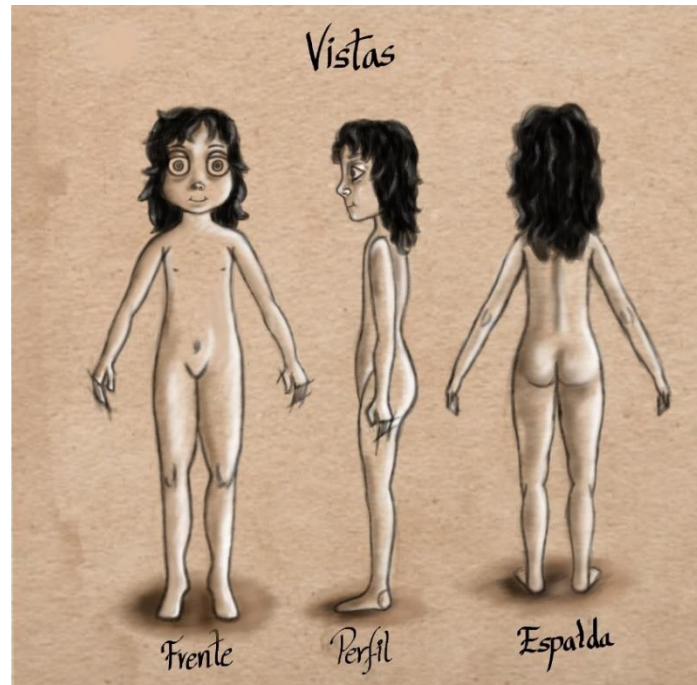


Imagen 51 . Boceto digital, elaboración propia.



Imagen 52. Boceto digital, elaboración propia.

La caracterización del rostro de Lucía consta de figuras circulares para dar ternura al personaje, el cabello se realiza de manera suelta con mechones de pelo desalineados, ya que, en su condición de mendicidad, no tiene un corte parejo y siempre está despeinado.

UNIVERSIDAD DE CUENCA

Se estudian los distintos tipos de expresiones dibujando solo el rostro del personaje y agregando distintos tipos de gesto. Estas expresiones se colocan a forma de stickers removibles en el modelo tridimensional con cada fotograma, porque no se utiliza una marioneta con la articulación de la boca; esta técnica de movimiento en las expresiones la utilizan muchos animadores principiantes en cortometrajes donde el guion no requiere de voces en los personajes, pero sí de mímicas o gestos.

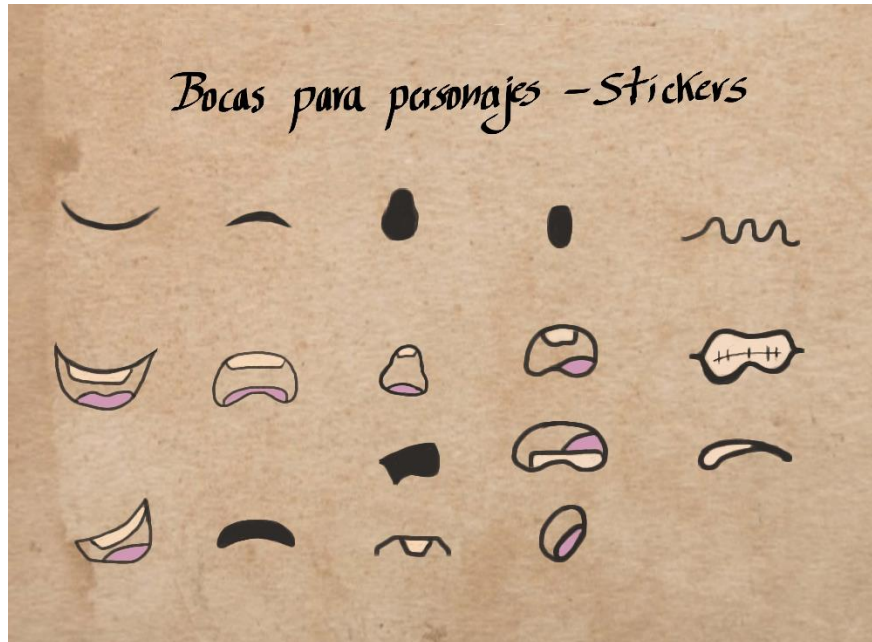


Imagen 53. Boceto digital, elaboración propia.



Imagen 54 . Boceto digital, elaboración propia.

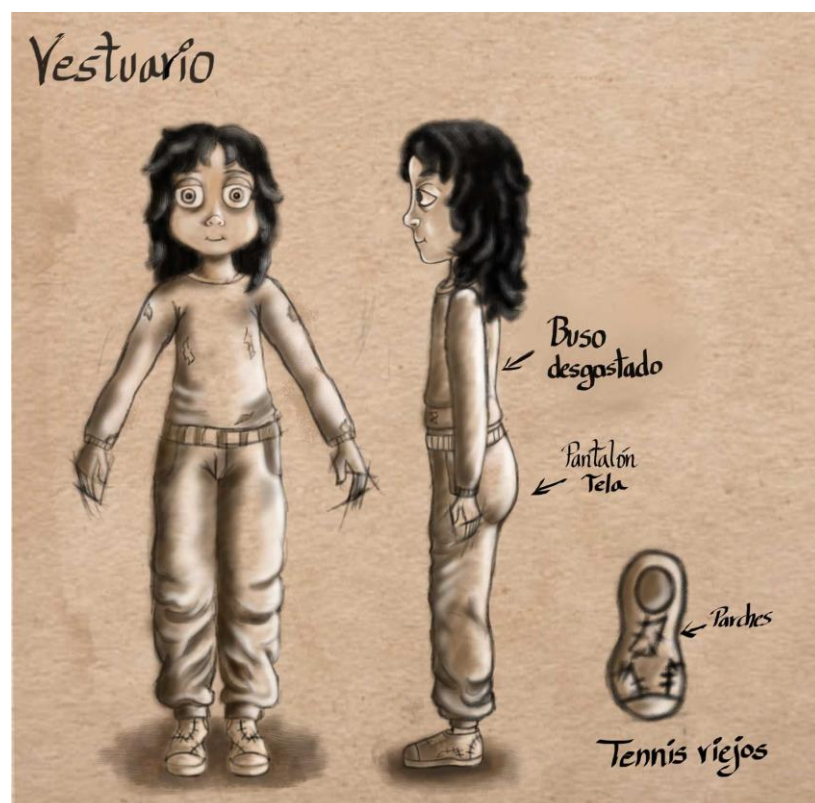


Imagen 55 . Boceto digital, elaboración propia.

UNIVERSIDAD DE CUENCA

Se realizan dibujos de los posibles movimientos que tendrá el personaje, para tener una idea mucho más clara de cómo se vería puesto en determinadas acciones.



Imagen 56. Boceto digital, elaboración propia.



Imagen 57. Boceto digital, elaboración propia.



Imagen 58. Boceto digital, elaboración propia.



Imagen 59 . Boceto digital, elaboración propia.

Proceso del modelado tridimensional:

Para el proceso de modelado inicialmente se realiza el esqueleto del personaje *Lucía*, con alambre y masilla casera; como mecanismo de movimiento se usa tornillos en cada extremidad, se coloca masilla siguiendo la forma muscular del personaje dejando libre las articulaciones para su movimiento. A continuación, se procede a rellenar la figura de alambre con hilo en las extremidades y masilla para el tronco, dejando manos y pies con la estructura de alambre para agregarlos posteriormente.

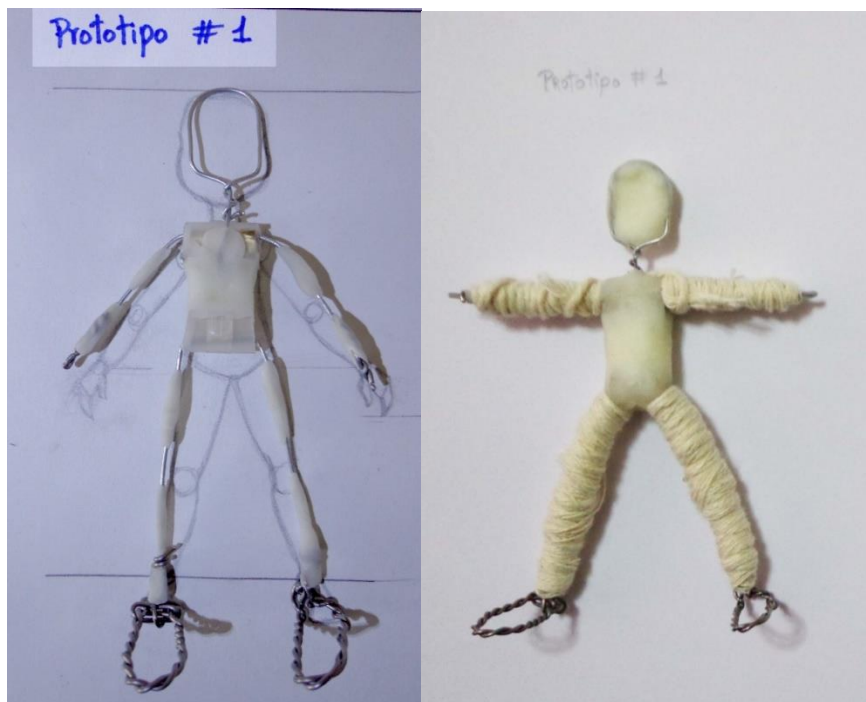


Imagen 60. Modelado de personaje.



Imagen 61. Modelado de personaje.

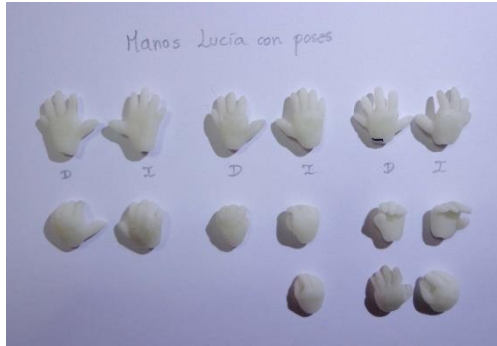


Imagen 63. Modelado de manos.



Imagen 62. Pruebas de color en látex casero.

Una vez fabricado el esqueleto se procede a realizar el rostro del personaje, para ello, se modela con plastilina a base de aceite siguiendo el boceto realizado, por otra parte, se deja un agujero en los cuencos de los ojos para poder insertar dos circunferencias en el rostro con el acabado final, esto permite mover los ojos en varias direcciones fácilmente, luego se procede a sacar un molde de yeso para sacar un positivo del mismo con látex casero.

Con el molde de yeso se procede a realizar las pruebas del látex casero que se utiliza para dar la apariencia de piel, con distintos tonos y texturas para elegir el más apropiado para el personaje, tomando en cuenta su situación de calle. Este procedimiento es importante tomar en cuenta puesto que es indispensable para las características del personaje.



Imagen 64. Modelado y color en manos.

El siguiente paso es modelar las manos en distintas poses para el movimiento de acuerdo al guion planteado para este personaje, las manos poseen una estructura de metal interna y cubiertas para su modelado con masilla fría. Una vez modeladas se procede a pintarlas de acuerdo al tono de piel que se eligió para este personaje, en este caso elegimos un tono trigeño.

Las manos son realizadas con los diferentes movimientos que el personaje realizara durante el filme, además de intentar una visión real de las acciones y de las características de la piel, por lo que se detalla las arrugas y detalles de las manos buscando una mayor intensidad de realismo.

*Imagen 65. Modelado de cabellos.*

Para el cabello de Lucía se procede a modificar mechones de cabello humano real para darle forma y volumen naturales. Posteriormente se coloca mechon por mechon en la cabeza de la figura.

Como resultado final se obtiene la figura de Lucía con la vestimenta, el cabello y ojos que se usará durante el rodaje, las manos en este caso tendrán

distintas poses que serán cambiadas de acuerdo a la acción que realice por esta razón los brazos del personaje se mantienen con parte de la estructura de metal para poder intercambiar y ajustar las manos con facilidad. Para los párpados y boca se usan elementos removibles que se colocaran de acuerdo a la emoción que requiera la acción.

*Imagen 66. Vista frontal del personaje.*



Imagen 67. Vista perfil y posterior del personaje.



Imagen 68. Boceto digital, elaboración propia.

Para el personaje secundario del cortometraje, se diseña un muñeco que Lucía ha creado con materiales que encontró en las calles o basureros de la ciudad, este muñeco cobra vida únicamente cuando ella sueña y la acompaña siempre en su bolso en la vida real, cuando ella está mendigando. Se diseñó a este personaje pensando en lo que un niño/niña podría crear en base a su edad y capacidad motriz, también tomando en cuenta que Lucía no tiene materiales nuevos a su alcance, hacemos que luzcan algunas partes oxidadas o viejas, para dar a

entender que lo tiene desde hace algún tiempo con ella.

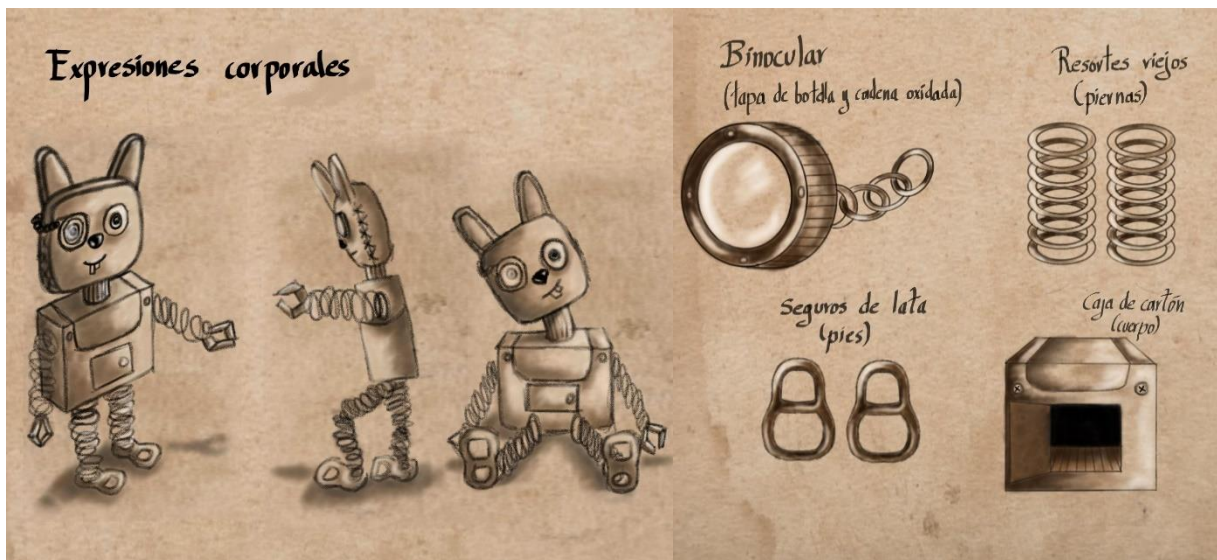


Imagen 69. Boceto digital expresiones y accesorios, elaboración propia.

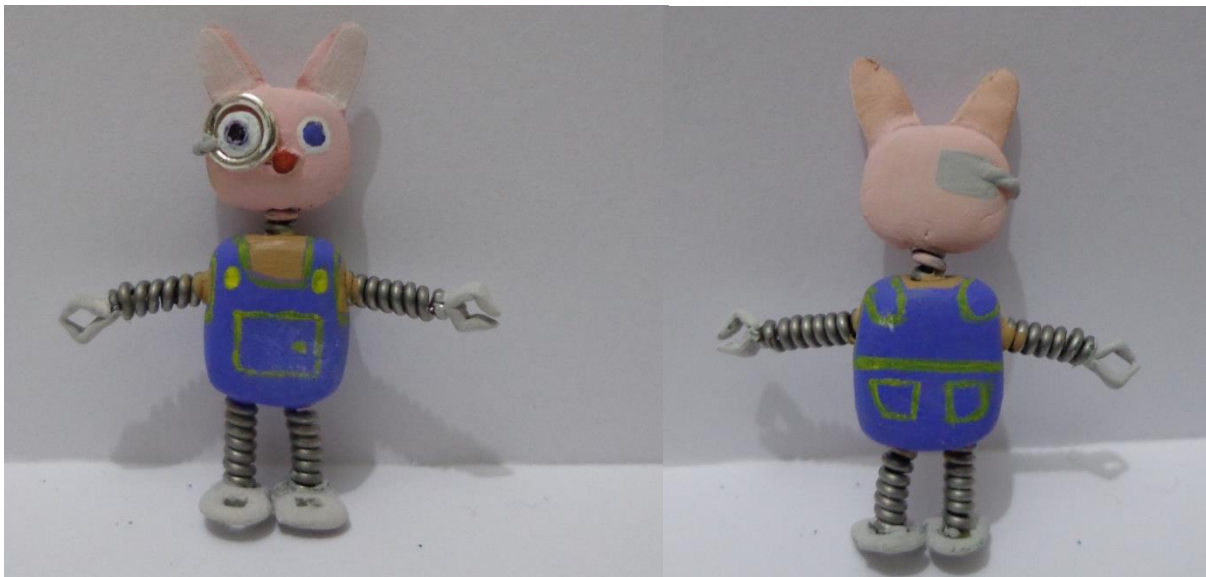


Imagen 70. Vista frontal y posterior del personaje.

El antagonista, es el hombre que alquiló a Lucía, se diseñó de manera que luzca desagradable para dar a entender que es alguien con malas intenciones y que además vive con lo que gana Lucía haciendo evidente su sobrepeso. Al igual que el personaje principal se realizó también las distintas poses y expresiones que tendrá.

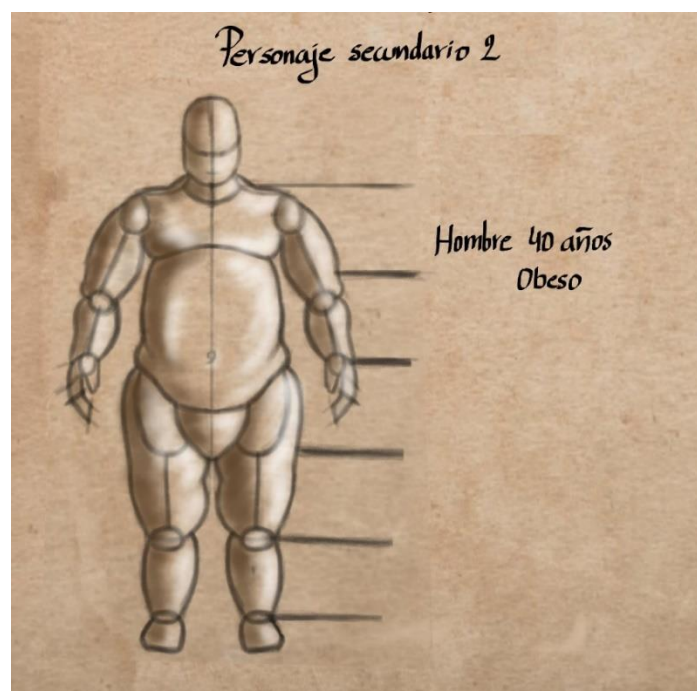


Imagen 71. Boceto digital, elaboración propia.

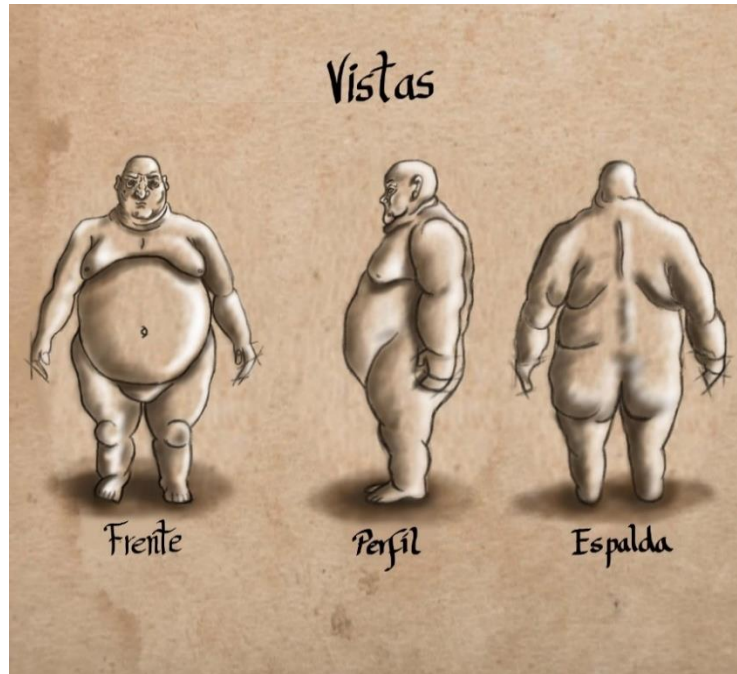


Imagen 72 . Boceto digital, elaboración propia.



Imagen 73. Boceto digital, elaboración propia.

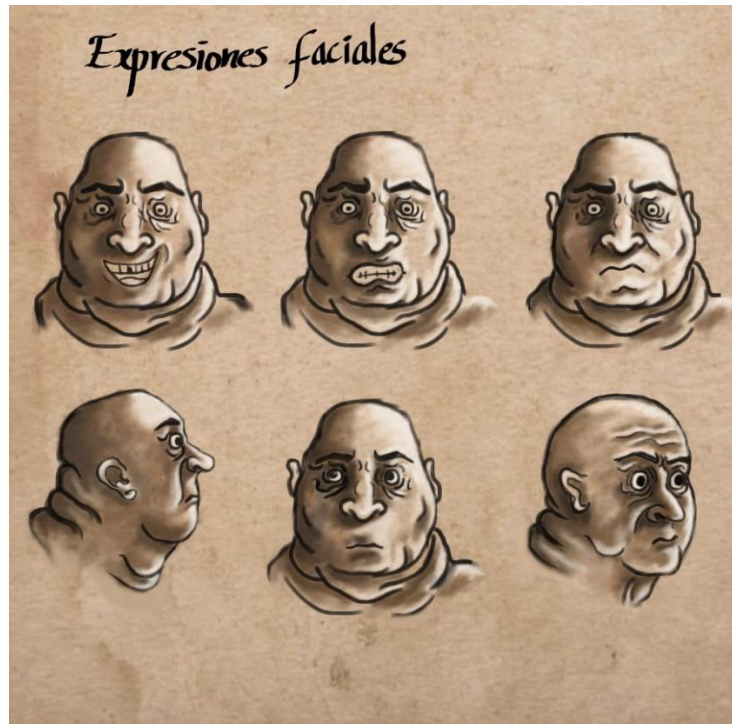


Imagen 74. Boceto digital, elaboración propia.

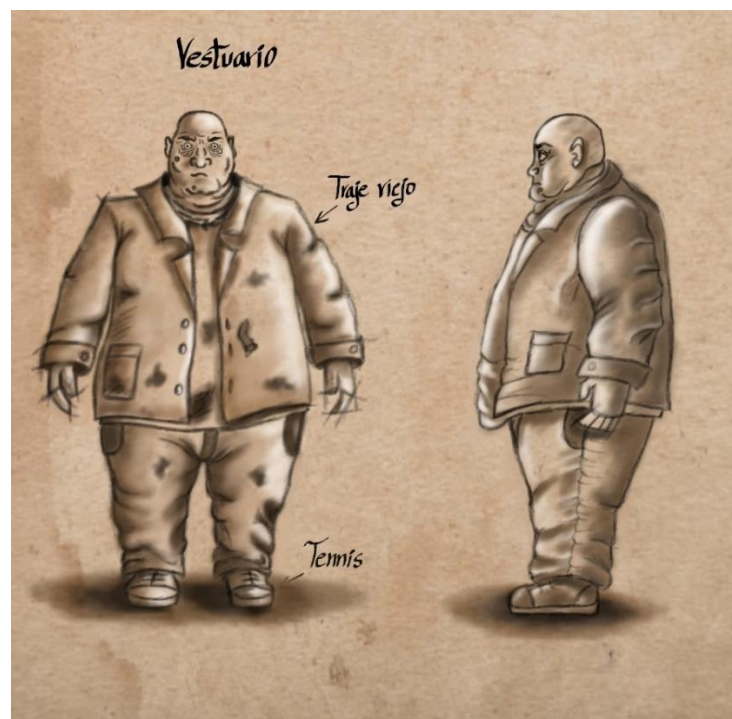


Imagen 75. Boceto digital, elaboración propia.

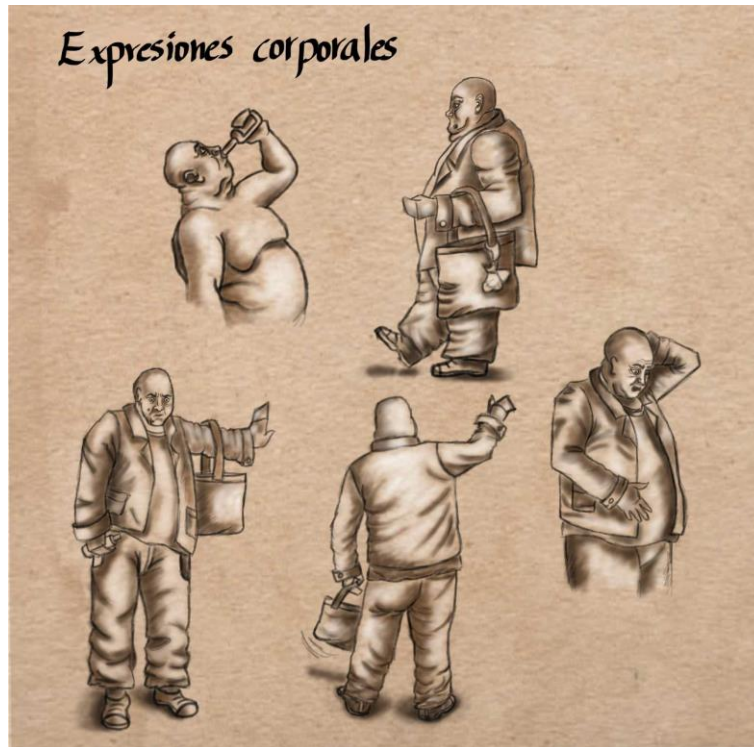


Imagen 76. Boceto digital, elaboración propia.

Como se realizó anteriormente se forma el esqueleto del personaje del hombre malo, con alambre y masilla fría, sin embargo, para este esqueleto se usa también esponja, dando forma a los músculos, debido que al ser un personaje robusto la masilla fría, significaría un peso que no



Imagen 77. Modelado del personaje.



Imagen 78. Pruebas de piel y modelado de manos.

será soportado por su estructura interna. De la misma manera dejamos parte del alambre para las manos y pies del personaje.

Al igual que con el personaje principal se procede a modelar el rostro en plastilina a base de aceite, para su posterior molde, también se realiza pruebas con el látex casero para la tonalidad y textura de la piel.

Como resultado final tenemos la figura del hombre malo con la vestimenta y ojos que se usarán a lo largo del cortometraje, las manos también tienen distintas poses que serán cambiadas de acuerdo a la acción que realice.

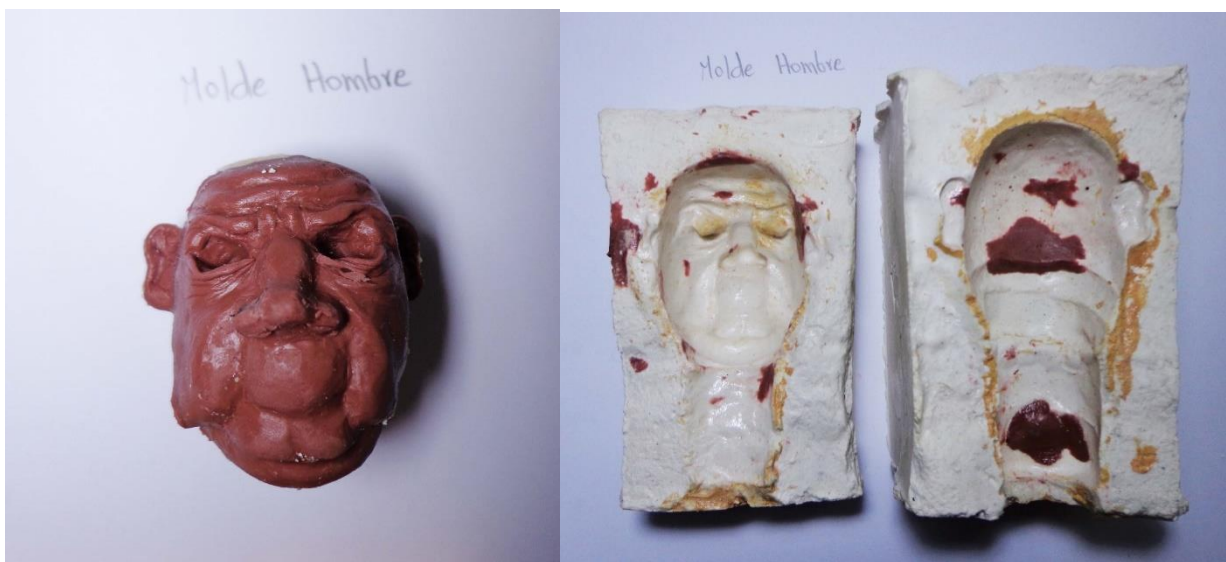


Imagen 79. Molde positivo y negativo.



Imagen 80. Vistas posterior y frontal del personaje final.

III.3.2 Modelado de escenarios

Para el bocetaje de los escenarios en primera instancia se realizó un registro de algunas zonas comerciales del centro de la ciudad Cuenca – Ecuador y también se tomó imágenes aleatorias de zonas abandonadas de la ciudad, obteniendo así cinco escenarios: dos en zona urbana, una boscosa, un cielo y una en campo.

Para el primer escenario se manejó como referencia el Centro Histórico de Cuenca, concretamente en la zona del Parque Calderón donde en días festivos o feriados se practica la mendicidad con bastante regularidad. A través del registro se dibuja los bocetos de lo que se utilizará en los planos al filmarse el cortometraje, tomando en cuenta, estructura y extensión del escenario.

Imagen de referencia, escenario urbano, Parque Calderón:



Imagen 81. Resultado del bocetaje, escenario urbano, Parque Calderón.



Imagen 82. Resultado del bocetaje, escenario urbano, Parque Calderón.



Imagen 83. Maqueta final de rodaje.



Imagen 84. Referencia, escenario Urbe, Calles Bolivar y Tarqui.



Imagen 85. Resultado del bocetaje, escenario Urbe, Calles Bolivar y Tarqui



Imagen 86. Maqueta final de rodaje.

Escenario casa del bosque, zona boscosa, vista de frente y posterior:

Para los presentes escenarios se tomó como referente el cómo viven algunos de estos infantes principalmente en ciudades como Quito o Guayaquil, en zonas alejadas de la urbe en las que construyen sus refugios con los materiales que tienen a su disposición, principalmente de los basurales. Se eligió este tipo de vivienda para dar más dramatismo a la historia y generar la empatía necesaria en el público. A demás colocamos objetos que Lucía recicla para armar su habitación.



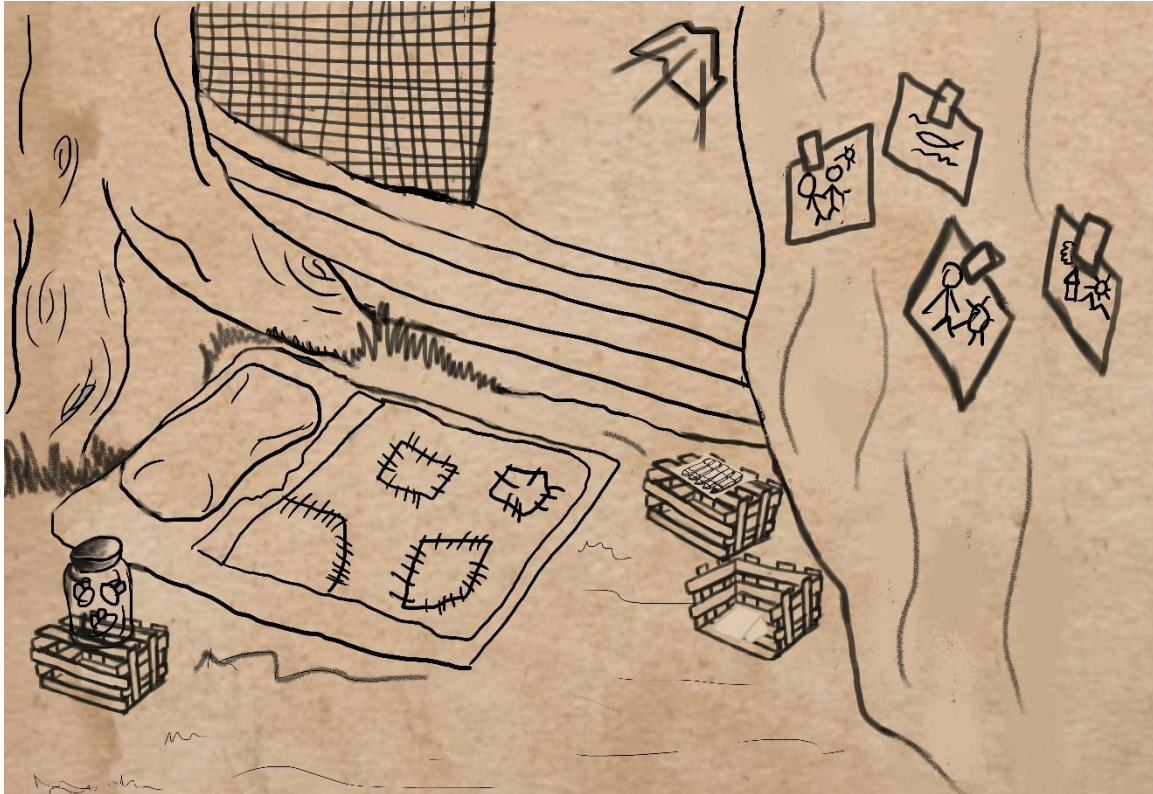


Imagen 87. Resultado del bocetaje, escenario de Bosque.



Imagen 88. Maqueta final de rodaje.



Imagen 89. Maqueta final de rodaje, interior de la casa.

Escena cielo, nave imaginaria de Lucía:

Esta nave imaginaria está basada en elementos de fácil acceso para un infante en la localidad, la canasta de estera se colocó por ser un elemento que se ha visto usar a los infantes en los registros y el trabajo de campo, este elemento es utilizado para transportar la mercadería que tienen para vender. Los globos dan la funcionalidad de transporte volador, mismos que se han visto en la película animada *Up una aventura de altura* de Pixar en el 2009, en donde una casa puede ser transportada por la cantidad de globos que el protagonista coloca en la misma. Por otro lado, se realizó un plano aéreo que tendría Lucía desde su transporte, de la vista del pueblo donde viven sus padres, ya que este es el sueño que Lucía tiene recurrentemente cuando duerme.



Imagen 90. Escenario pueblo de Lucía, vista desde la nave.



Imagen 91. Boceto, Nave imaginaria de Lucía.



Imagen 92 .Resultado final nave imaginaria de Lucía.



Imagen 93. Boceto, casa de los padres de Lucía.



Imagen 94. Maqueta final de rodaje, casa de los padres de Lucía.

III.3.3 Modelado de Vestuarios

Para los distintos personajes de este cortometraje, se realizaron varias opciones de vestimenta acorde a la personalidad de los mismos y la situación socioeconómica en la que se encuentran. En las producciones de Laika, referente principal de nuestro proyecto se recalca la importancia de la vestimenta en los personajes como comenta Georgina Hayns "La ropa necesita armaduras también; necesita moverse cuadro por cuadro, si es que va a moverse. A veces, la capa del juez vuela detrás de él, tiene capas de acción especiales para las grandes escenas " (p.126).

El vestuario de personajes de fondo que no tendrán un acercamiento ni participación directa con los protagonistas son necesarios para entender el entorno que rodea a Lucía.

Ropa de Lucía, personaje principal:

El vestuario de Lucía tiene un aspecto desaliñado, con costuras rotas y sucias, los zapatos son tenis viejos, donde agregamos parches cosidos para denotar que nuestra protagonista los ha reparado varias veces con los materiales que ella tiene a su disposición.



Imagen 95. Boceto digital, elaboración propia.

Personaje secundario, hombre que alquila a Lucía:

Se realizó el vestuario para el hombre que utiliza a Lucía para mendigar, con un traje de tela, camiseta y zapatos poco desgastados, los zapatos en este caso no tienen parches, puesto que se quiere hacer notar que el hombre lleva una mejor vida económica.



Imagen 97. Boceto digital, elaboración propia.



Imagen 96. Boceto digital, vestuario de los personajes de entorno, hombres y mujeres.



Imagen 98. Personajes de entorno con el vestuario final de rodaje.

III.3.4 Modelado de props

El término *prop* es una palabra utilizada en el campo de la animación, para referirse a los objetos, accesorios o utilería, que acompañan a un personaje o escenario, mismos que pueden ser relevantes en la narrativa de la historia o para dar realce al personaje, también se colocan como decoración de la puesta en escena, son todos los objetos que requieren animación, Es decir; los elementos que interactúan con los personajes de “la película”, pueden ser parte de los accesorios, estenografía o vestuario. A los creadores de estos elementos se los conoce como props makers, y se dedican netamente a fabricar estos aditamentos, para ser un prop maker hay que tener varias habilidades dentro de la carpintería, fundición, tapicería, soldadura, dibujo entre otras. Por lo tanto, las creaciones de los props mejoran la naturalidad de una escena y van de la mano con los personajes para que las escenas sean más reales, siendo una parte importante y vital de la producción.

En este proyecto se utilizarán los siguientes:

Detalles de los objetos dentro del hogar construido por Lucía:

Los crayones y un lápiz que se ubicaron tienen una apariencia desgastada por el paso del tiempo, puesto que estos fueron reciclados por Lucía de los basureros, así como también un frasco de cristal donde ella tiene atrapadas a unas luciérnagas para proporcionarse luz por las noches, estas luciérnagas tendrán una apariencia caricaturizada para no dar una sensación desagradable en el espectador.



Imagen 99. Boceto digital, elaboración propia.

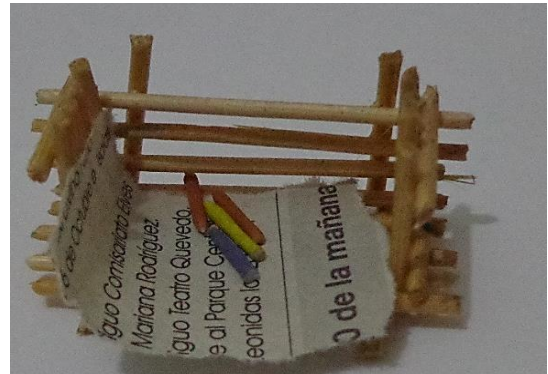


Imagen 100. Props finales de rodaje.



Imagen 101. Boceto digital, elaboración propia.



Imagen 102. Props finales de rodaje.

Accesorios de Lucía:

El diseño de la bolsa de costal para Lucía es desgastado debido a sus escasos recursos es un material de fácil acceso y larga duración en este también, se colocan parches cocidos que denotan lo usado que está.

La mercancía que, aparentemente vende Lucía para subsistir son cajitas de chicles de menta las cuales transporta en el cartón donde están empacadas originalmente, pero que, con la creatividad de la niña, fue modificada para poderla llevar fácilmente mediante cuerdas.



Imagen 103. Boceto digital y Prop final de rodaje.



Imagen 104. Boceto digital y prop final de rodaje.

Accesorios de personaje secundario 2, Hombre que alquila a Lucía:

Los accesorios para este personajes constan de una bolsa de tela donde guarda una botella de licor, para denotar el alcoholismo del hombre, también se coloca la droga que Lucía consume a manera de dulces circulares dentro de una funda plástica, las cuales el sujeto da a Lucía como una falsa recompensa por el dinero que recibe de ella, ya que de esta forma la pequeña mitiga el hambre y él no tendría que gastar en alimento.



Imagen 105. Boceto y props finales de rodaje.



III.3.5 Construcción de escenografías:

III.3.5.1 Dirección de fotografía

La dirección de fotografía consiste en la dirección artística de las imágenes para la puesta en escena dentro de la producción cinematográfica, la iluminación en una escena es importante para recrear la atmósfera adecuada para la acción que se desarrolla en el guion, además, se encarga de acoplar los planos elegidos en el storyboard con el enfoque de la escena, es decir; saber dirigir la mirada del espectador a la acción, emociones o situaciones que se desean enfatizar. Como menciona (Alger, Knigh, & Butler, 2012) el director de fotografía de Laika animation:

La hora del día fue algo que trazamos con mucho cuidado. Instantáneamente, tu mente sabe algo tonalmente, dónde estás en términos de dónde está el sol, a medida que atraviesas el oro pálido y los rosas y albaricoques hasta ese rojo salmón profundo justo antes de que el sol se oculte detrás de esa montaña. Y del mismo modo, como las sombras van desde un gris neutro, hasta un extraño tono lila, y luego hasta un negro. Los humanos tienen un reloj que funciona con ese espectro (p.168).

El director de fotografía es el responsable de la creación artística de la imagen del film, por lo tanto, toma las decisiones sobre las imágenes a proyectas como la iluminación, encuadre, composición, entre otros.

Para el primer escenario de las calles, Benigno Malo y Simón Bolívar, se aplican en varias de las acciones planos generales y acercamientos de cámara con la finalidad de enfocar la atención del público al personaje en las actividades de mendicidad y como esta interactúa con las personas que le colaboran, utilizando la regla de los tercios, como base para no usar un punto central de enfoque, sino que, la acción ocurre fuera del centro de la imagen haciendo que la escena sea más armónica en su composición.

Es importante mencionar que cada ángulo, perspectiva, color o temperatura demanda un mensaje y complementa con el concepto de cada escena, de este modo se ha usado la regla de los tercios y los efectos correspondientes a las situaciones por las cuales atraviesa Lucía en la historia que se cuenta por medio del filme.



Imagen 106. Plano medio y regla de los tercios, cortometraje *Lucía*.



Imagen 107. Plano picado, y regla de los tercios, cortometraje *Lucía*.

En el segundo escenario de las calles Bolívar y Tarqui se aplican algunos de los planos básicos dentro del cine y la fotografía como son: el plano general, plano detalle, plano americano y plano en picado. En este escenario se dan dos acciones importantes dentro del guion del cortometraje; uno de estos momentos es donde se muestra la manipulación que sufre Lucía por parte de su explotador y además se muestra cómo funciona la mendicidad en la ciudad. Como se tratan de situaciones donde existe violencia y sufrimiento la atmósfera se la trabaja con un escenario grisáceo y composiciones que reflejan las emociones de nuestro personaje principal a lo largo de las escenas.



Imagen 108. Planos generales, cortometraje Lucía.



Imagen 109. Planos americanos, cortometraje Lucía.



Imagen 110. Plano en picado, cortometraje Lucía.

En el tercer escenario del bosque, lugar donde vive Lucía se usan planos: generales, medio plano, primer primerísimo plano y plano detalle. En las acciones que se presentan en este escenario se aplica la regla de los tercios y además se juega con el enfoque y desenfoco de la toma para dar realce a las acciones que se está dando en ella.

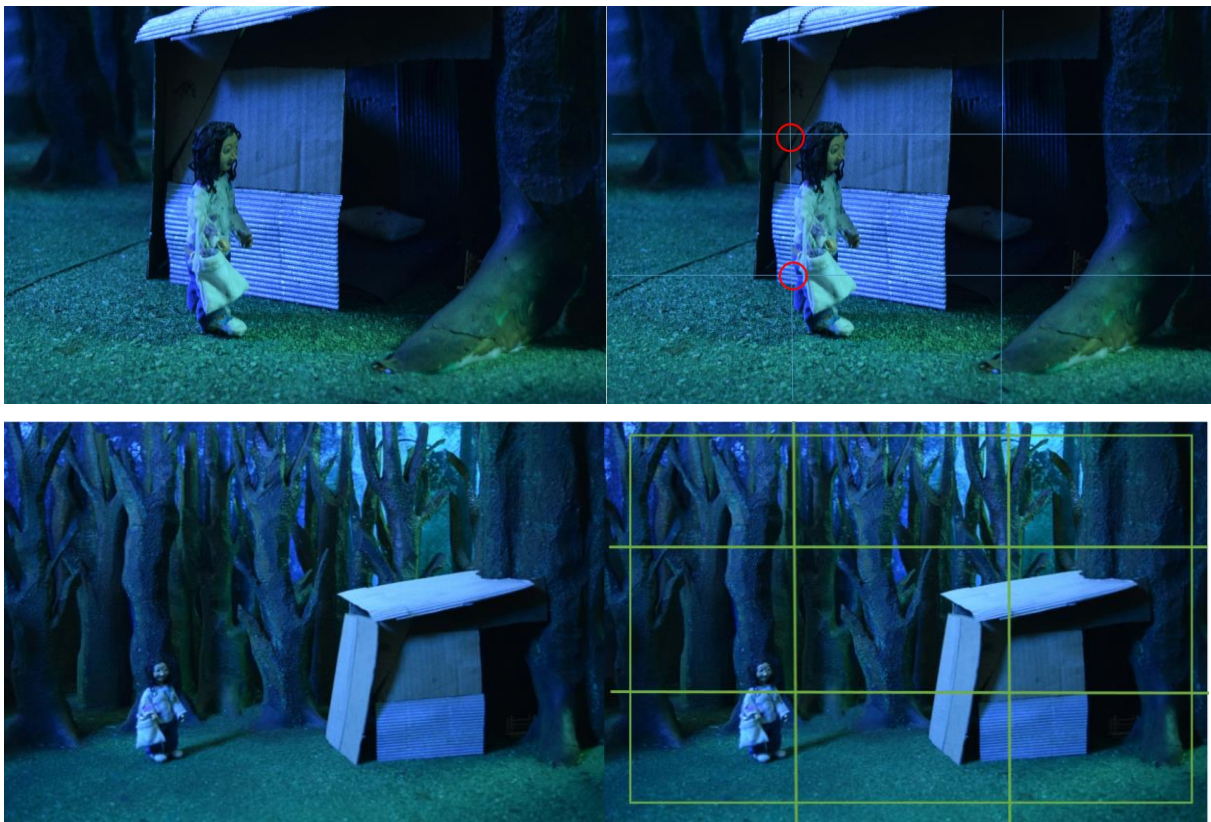


Imagen 111. Planos generales y regla de los tercios, cortometraje Lucía.

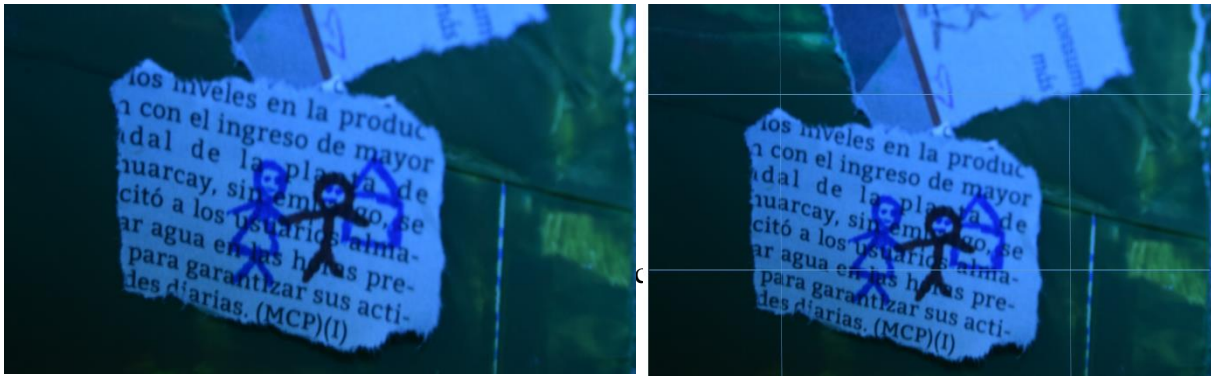


Imagen 112. Plano detalle, cortometraje Lucía.

En el cuarto escenario, se muestra la nave que puede volar por el cielo, esta imagen es con el que sueña Lucía continuamente, esta escena demuestra las emociones de felicidad de la protagonista y se manejan planos generales para mostrar a Lucía junto con su oso siendo transportada por la nave que ella imagina, dando la sensación de movimiento.



Imagen 113. Planos generales, cortometraje Lucía.

En el quinto escenario, está la vista aérea del pueblo donde vivía Lucía antes de ser llevada a la ciudad para su explotación, en esta escena se aplica la técnica de edición fotográfica conocida como Tilt shift, la cual consiste en modificar el enfoque de una fotografía de algún espacio de dimensión real y generar la ilusión óptica de que es una maqueta en miniatura, esto reduce costes y tiempo en la producción. En este caso se usó una fotografía de pueblos y se realiza un acercamiento al lugar para dar la sensación de movimiento, puesto la nave de Lucía está bajando lentamente.



Imagen 114. Plano abierto, cortometraje Lucía.

En el último escenario se muestra el bosque desde otro punto de vista y modificando la ambientación y decoración del mismo para simular que es una casa de campo tradicional, esta casa es donde viven los padres de lucia y donde ella ansia volver. En esta parte del cortometraje se usa los planos generales, plano medio y plano americano.



Imagen 115. Plano general y americano, cortometraje Lucía.

Finalmente, para el cierre de nuestra historia se reutiliza el escenario uno del centro de la ciudad donde Lucía será rescatada de las calles por parte de un oficial de policía para llevarla devuelta



Imagen 116. Plano general, cortometraje Lucía.

III 3.6.2 Iluminación aplicando el estudio de color basados en Laika Animations.

La iluminación juega un papel muy importante al momento de poner a los personajes en movimiento dentro del film, porque de esto dependen las emociones que transmitan los personajes dentro de la historia hacia el público. En la película Kubo y las cuerdas mágicas, trabajo más reciente de Laika Animation, encontramos que, en las escenas de tristeza o nostalgia, se ilumina con colores fríos muy cargados, de esta forma enfatizan la acción que se está produciendo en la historia.



Imagen 117. Fotograma de Kubo y las cuerdas mágicas, Travis Knight , 2016, con la paleta de color usada. Recuperado de: <https://bit.ly/2MpvNqs>

En la escena de Kubo, donde uno de los personajes secundarios está apunto de sacrificar su magia para salvar a su pequeño hijo, se usa el color azul con tonalidades grisáceas, estos tonos en el estudio del color son lo que se conocen como colores fríos, estos transmiten al público sensaciones de tristeza, nostalgia, duda, pena o dolor, dependiendo del guion a contarse. Por el contrario, los colores que derivan del amarillo y el rojo son considerados colores cálidos y estos transmiten sensaciones de calma, alegría, compañerismo o paz. Como Nelson Lowry diseñador de producción en Laika comenta: “El color de una película es una especie de pegamento que mantiene el trabajo unido, le da una sensación constante, una apariencia" identificable” (p.147).



Imagen 118 Fotograma de Kubo y las cuerdas mágicas, Travis Knight , 2016, con la paleta de color usada. Recuperado de: <https://bit.ly/2x4sFv0>

Para el proyecto se aplican conceptos básicos del estudio del color y en conjunto con este referente, se transmite sensaciones que generen empatía del público hacia los personajes y la

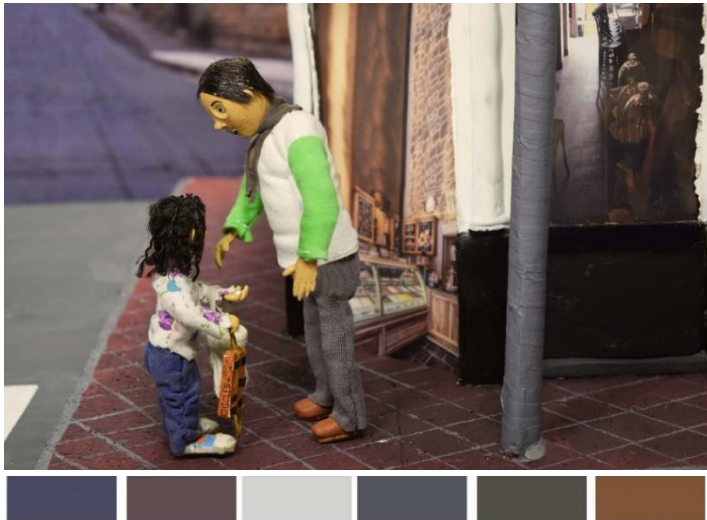


Imagen 119. Fotograma del cortometraje Lucía con la paleta de color usada 1.



Imagen 120. Tira de acción 1 del cortometraje Lucía.

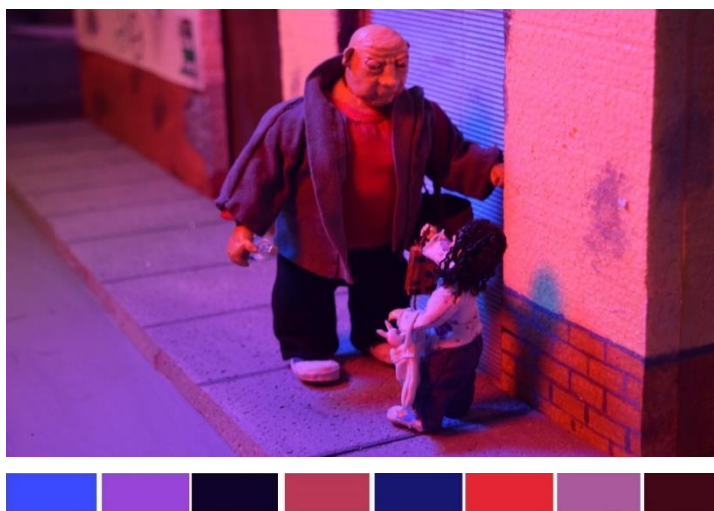


Imagen 121. Fotograma del cortometraje Lucía con la paleta de color usada 2.

historia en general. En el primer escenario, se muestra como primera acción a Lucía mendigando, aquí se utiliza una luz blanca natural de día, y los colores que acompañan al escenario son tonos fríos grisáceos, ya que la intención es mostrar a nuestro personaje en su entorno diario y posicionar al público en qué condiciones vive Lucía diariamente.

En el segundo escenario Lucía entrega los productos sobrantes y el dinero al hombre que la explota, las luces que se aplican en esta escena son dos colores fuertes, que son armónicos dentro del estudio del color, dado que están opuestos en el círculo cromático. La luz azul, para indicar que estamos en una hora de la tarde apunto de

UNIVERSIDAD DE CUENCA

anochecer y también para transmitir una sensación de frialdad. La segunda luz es de color rojo, para enmarcar la acción de peligro por la que está pasando lucía con su explotador.



Imagen 122. Tira de acción 2 del cortometraje Lucía.

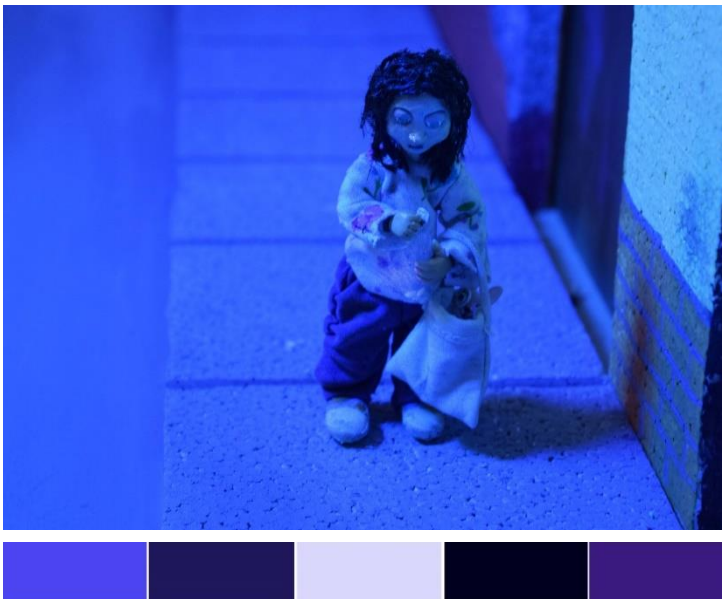


Imagen 123. Fotograma del cortometraje Lucía con la paleta de color usada 3.

En otra de las acciones del segundo escenario, lucía recoge lo que ella conoce como alimento, la funda de dulces que ella come, representa la droga que en algunos casos estos infantes consumen para mitigar el hambre o escapar de la realidad, para esta acción hay dos luces, una luz azul fuerte para intentar transmitir tristeza y un ambiente de soledad. La segunda luz es una puntual blanca suave, que enfoca la funda de dulces y el rostro de lucía

comiéndolos, para guiar la atención del espectador en estos puntos.



Imagen 124. Tira de acción 3 del cortometraje Lucía.

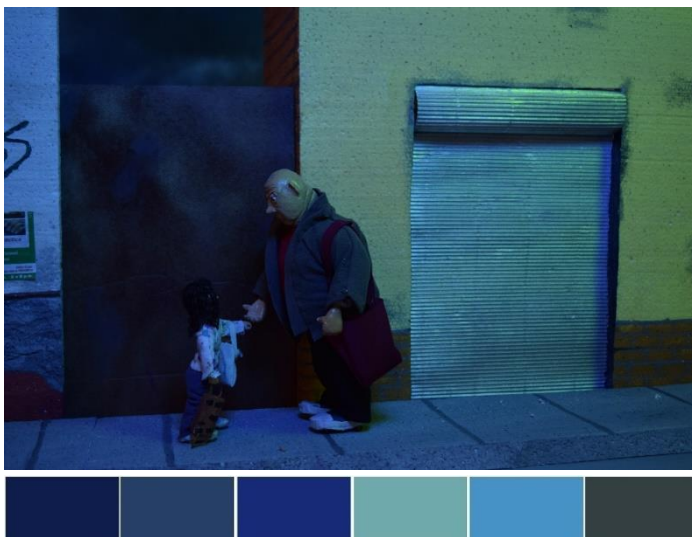


Imagen 125. Fotograma del cortometraje Lucía con la paleta de color usada 4.

En el segundo escenario, Lucía entrega los productos que no se vendieron y el dinero ganado durante el día al hombre que la explota, aquí se usa también dos colores difuminados; el verde oscuro para dar la sensación de estar en una calle abandonada y el azul porque es una hora de la noche, además que transmite un ambiente de tristeza entorno a la acción que ve el público.



Imagen 126. Tira de acción 4 del cortometraje Lucía.



Imagen 127. Fotograma del cortometraje Lucía con la paleta de color usada 5.

explotación en la que se encuentra.

Durante el primer escenario, la acción se sitúa donde Lucía está tocando su estómago por el dolor que siente por el hambre y continúa pidiendo caridad en los semáforos de la ciudad como lo hace habitualmente, en esta escena se coloca una luz ambiente blanca y una luz difusa amarilla para indicar que está atardeciendo. La atmósfera en general se manejó con tonos grises difusos para generar melancolía por Lucía y su estado de hambre y

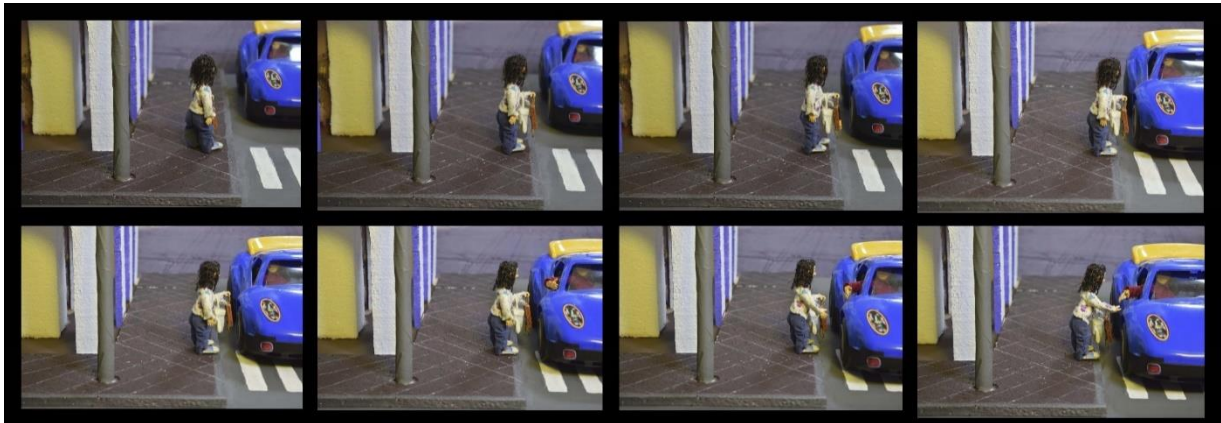


Imagen 128. Tira de acción 5 del cortometraje Lucía.



Imagen 129. Fotograma del cortometraje con la paleta de color usada 6.

reciclados y el pequeño cuarto donde ella descansa.

Para el siguiente escenario, se aplica la paleta de colores con tonos verdosos y azulados, con la finalidad de marcar la hora en la cual Lucía vuelve a su hogar y también para transmitir nostalgia al espectador, puesto que en este escenario mostramos a Lucía en lo que ella conoce como hogar en un sitio abandonado y también veremos parte de su pasado en su pueblo natal con su familia, los juguetes que ella fabricó con objetos



Imagen 130. Tira de acción 6 del cortometraje Lucía.

El siguiente escenario, es el sueño que tiene Lucía constantemente, donde ella vuela hacia su hogar en la nave que imagina, al ser una escena donde el personaje está feliz durante sus sueños, los colores utilizados son cálidos para generar esa felicidad y crear una atmósfera de esperanza.

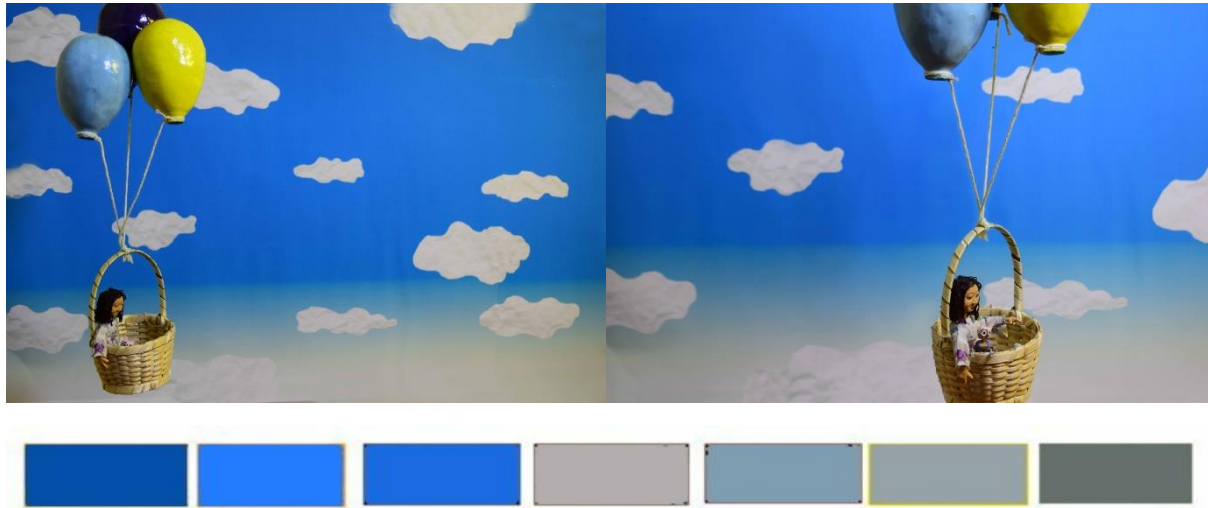


Imagen 131. Fotogramas del cortometraje con la paleta de color usada 7.

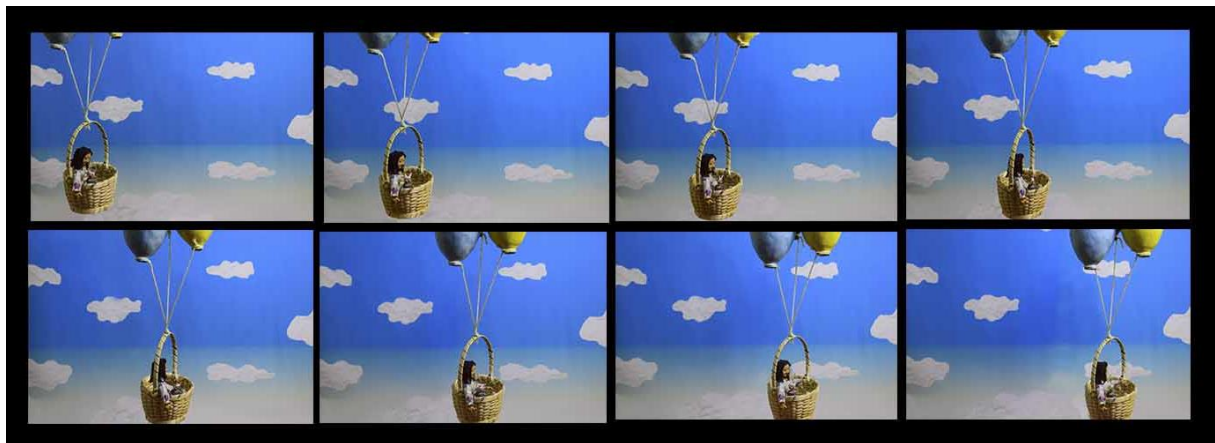


Imagen 132. Tira de acción 7 del cortometraje Lucía.

En el siguiente escenario se usan colores cálidos debido a que la escena nos muestra el pueblo donde Lucia vivía con sus padres y nos da una vista aérea desde su nave que lentamente está descendiendo al lugar.



Imagen 133. Fotograma del cortometraje con la paleta de color usada 8.



Imagen 134. Tira de acción 8 del cortometraje Lucía.

CAPITULO IV: EJECUCIÓN Y RODAJE DEL CORTOMETRAJE “LUCÍA”

IV.1 Filmación de escenas

La filmación de las escenas se desarrolló de acuerdo al storyboard planteado anteriormente, algunos de los planos se cambiaron o modificaron con el fin de mejorar la narrativa de la historia. Para este proceso se utilizó una cámara semi profesional de marca Nikon modelo D5300, el tamaño de las fotografías se manejó a escala normal 6000 x 4000 pixeles, con un lente de 55mm. Para el cortometraje fue necesaria la realización de maquetas a escala de los lugares donde la historia se desarrolla, estas maquetas fueron realizadas con soportes de madera mdf y materiales como cartón, espuma flex y plastilina. En el primer escenario se reinterpreta visualmente la calle Benigno Malo y Simón Bolívar, dándole un estilo caricaturizado para no desencajar con los personajes de nuestra historia. En esa maqueta se grabó escenas, con variedad de planos e iluminación, acorde a las acciones del guion.



Imagen 135. Construcción de la maqueta 1, elaboración propia.



Imagen 136. Resultado final de la maqueta 1, elaboración propia.

Para los fondos en las escenas se usó fotografías modificadas digitalmente de la ciudad para darles profundidad a y crear el efecto visual de que la calle continua sin necesidad de construir más estructuras de casas y edificios. Además, en algunas escenas se juega con el desenfoque de los fondos, para que el contraste entre la maqueta y la fotografía no sea notorio.



Imagen 137. Fondos usados para la maqueta 1, elaboración propia.

Para la segunda maqueta al igual que en la anterior, se usó un fondo fotográfico y el escenario fue construido en su mayoría con espuma flex, en esta maqueta se grabó 3 escenas importantes donde se muestra el maltrato que Lucía recibe por parte de su explotador, por esta razón el escenario no contiene mucha decoración para que el público se concentre en las acciones que ocurren.



Imagen 138. Construcción y resultado final de la maqueta 2, elaboración propia.

En la tercera maqueta se creó un bosque solitario y se trabajó al igual que en las anteriores con soporte de madera MDF, fondo fotográfico, espuma flex por bloques para esculpir manualmente los árboles, cartón de diferentes texturas para la casa de Lucía y para la textura de la tierra se usó papel pesebre. En este escenario se grabó 3 escenas donde mostramos a Lucía en lo que ella conoce como su hogar.



Imagen 139. Construcción de la maqueta 3, elaboración propia.

Al ser una producción de bajo presupuesto, las luces que utilizamos fueron lámparas led redondas acopladas a estructuras de tubos de PVC y según la escena se coloca papel brillante

UNIVERSIDAD DE CUENCA

para dar color a la luz, también se juega con las distancias y puntos de luz para dar un difuminado.



Imagen 140. Construcción e iluminación de la maqueta 3, elaboración propia.

Por otro lado, para dar el movimiento a los personajes dentro del escenario los puppets tienen como soporte de enganche a suelo clavos de metal y en sus zapatos se coloca más peso para que soporte la dimensión del cuerpo, además, que todos los suelos de las maquetas están hechos de espuma flex para facilitar el enganche.



Imagen 141. Ejemplo de los dispositivos de enganche de los personajes, elaboración propia.

Para la edición de los fotogramas de las escenas y sonido del cortometraje se usan los programas de Adobe Photoshop cs6 extended, Adobe After Effects y Adobe Premiere, con los que se utilizan herramientas de corrección de luz, estabilizador de video, ambientación y efectos sonoros.

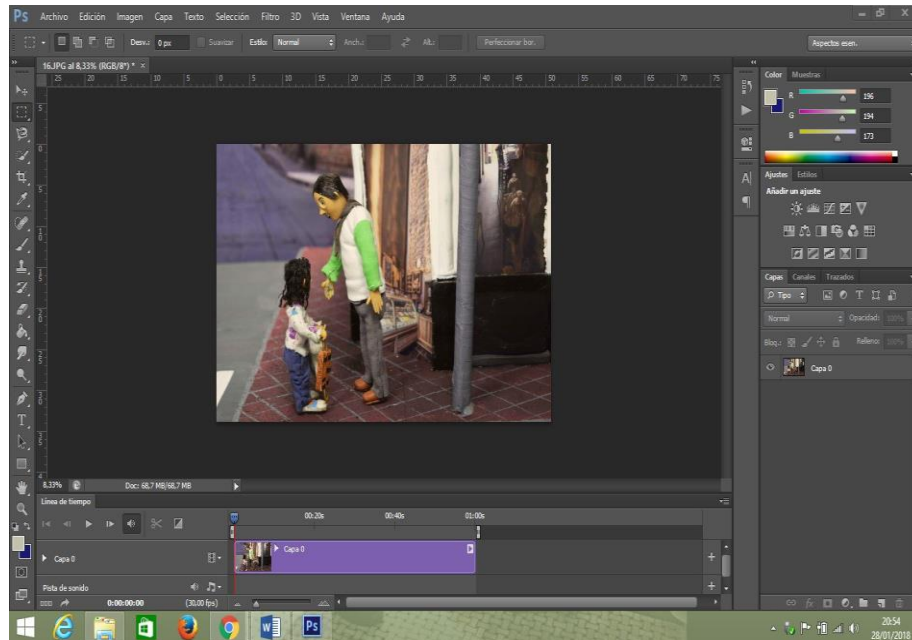


Imagen 142. Edición en el programa Adobe Photoshop CS6, elaboración propia.

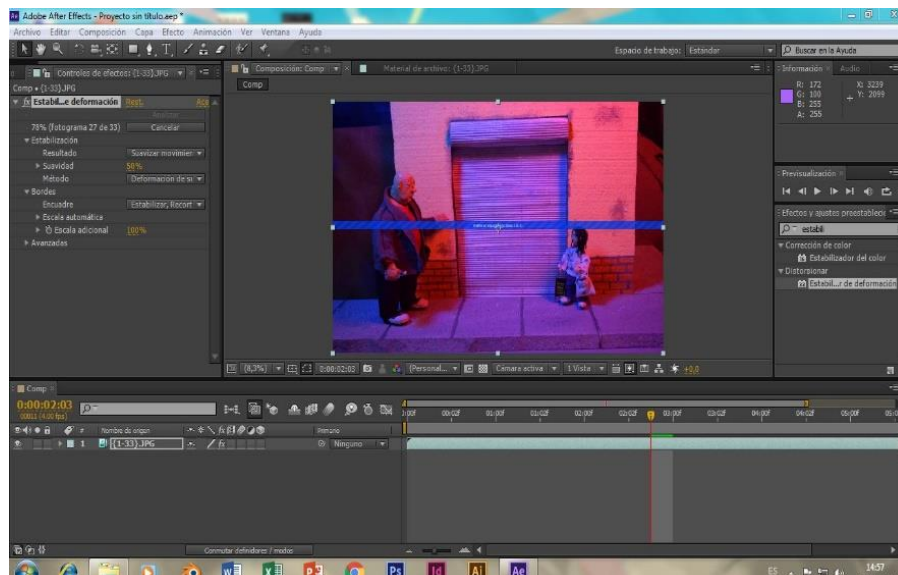


Imagen 143. Edición en el programa Adobe after effects, elaboración propia.



IV.2 Creación y edición de Foley y escenas.

Una parte importante dentro de una producción cinematográfica es el sonido. El sonido que acompaña a una imagen en movimiento, una escena o acción, debe acoplarse de tal forma que transmita y refuerce aún más las emociones o momentos que están sucediendo al espectador. Como (Jullier, 2007) comenta:

Los temas melódicos pueden evocar personajes, lugares o sentimientos en ausencia de los elementos a los que en principio se asocian. En este momento la música funciona como una extensión de fuera de campo, evocando algo que no se encuentra en la imagen sino, por ejemplo, un espacio-tiempo diferente (pag.50).

La musicalización consiste en elegir o componer temas musicales que armonicen la composición y las acciones dentro de una escena. Para este proyecto se utilizan algunos temas de varios autores elegidos según la intención de las acciones dentro del cortometraje.

El foley se entiende como la recreación de sonidos naturales, cotidianos y propios de personas u objetos, estos pueden ser pasos superficies, entornos, golpes y cualquier objeto común que deba sonar en una obra audiovisual, es decir; se fundamenta en recrear sincronizadamente con la imagen estos pueden ser todos los sonidos naturales, cotidianos y propios de personas y objetos.

Por lo general los sonidos que se escuchan en las películas no son reales, son recreados para obtener mayor énfasis, debido a que, en el set, o en el momento de grabación los sonidos de los objetos o acciones pasan desapercibidos. Los sonidos son creados en la post-producción es un estudio de foley, con el objetivo de obtener detalles de las acciones, exactitud y calidad a la hora de escuchar los sonidos de la obra.

El estudio del sonido en audiovisuales se conoce como foley debido a Jack Foley, conocido como uno de los representantes más importantes en la industria sonora y por consecuencia responsable de la creación del arte del foley y sus técnicas, este artista fue actor, escritor, director además de ser parte de la creación de personajes de algunos medios, González (2013) menciona que Jack Foley fue un conocido neoyorquino que desarrolló múltiples y diferentes técnicas de sonidos para el cine a partir del año 1927 adelante, lo que luego llevaría a crear un largo legado de efectistas por todo el mundo.

UNIVERSIDAD DE CUENCA

Inicialmente era conocido como el “efecto sala”, las técnicas aplicadas son indispensables y necesarias en el mundo audiovisual, porque en la producción el detalle está en grabar los diálogos de los actores, por lo que el énfasis está en cada una de las voces más que en las acciones que realizan los mismos, debido a que son mínimos y su sonido resulta casi imperceptible, por lo que se usa una sala, de ahí su nombre “efecto sala”, esta es de tamaño considerable, y reunir gran cantidad de objetos que puedan servir para hacer efectos de sonido o recreación.

Los efectos de sonido recreados en una sala sonora, requieren edición para que obtener realismo y credibilidad, además de calidad, pero el efecto Foley puede ir más allá y jugar con lo imposible, un ejemplo de ello es Ben Burtt, reconocido efectista, quien fue capaz de crear más de 800 sonidos para La Guerra de las Galaxias, como la conocida distorsión de los sables láser, que se daba al usar un cable de audio sin aislante sobre una televisión de tubo. Burtt, consiguió dos nominaciones a los Óscar por el trabajo realizado en la película *Wall-E*.

En la fase de post-producción de una película, se notan los sonidos y ambientes que se captaron en su momento a la hora del rodaje como: golpes de puerta, utensilios de cocina, una espada, puñetes entre otros; estos se mejoran utilizando varios objetos, por ejemplo, un relámpago que sea puede crear agitando con fuerza un pedazo de plancha de ojalata o aluminio; la lluvia, presionando una bolsa delgada de plástica; latidos de corazón, golpeando suavemente el micrófono con ritmo de latido; disparos, reventando un globo mediano bien inflado con ayuda de un objeto puntiagudo; entre otros.

En el transcurso de la historia del cine, el sonido se ha convertido cada vez más en una parte importante de la producción, creando el departamento de sonido, debido a la riqueza de la banda sonora, para mejorar el factor calidad, compresión y éxito, debido a esto muchos directores son conocidos por la manera de manejar el sonido en sus filmes. Aunque el foley es importante en todo filme, su desarrollo es más complejo en el área de la animación porque depende de ello, a la par con el doblaje, en este proyecto se utilizó una especie de sala de sonido para crear los sonidos necesarios para el producto, puesto que el trabajo es una animación, la cual requiere, voces y efectos de sonido ambientales.

UNIVERSIDAD DE CUENCA

El departamento de foley está dividido por grupos de agentes creativos los cuales son necesarios para la producción de sonidos, entre ellos encontramos al supervisor de edición de sonido quien es responsable de la coordinación de la banda sonora de una película, se involucran en la grabación, edición y manipulación de efectos de sonido; el diseñador es el encargado de crear sonidos elegantes, delicados y especializados, como vocalizaciones de criaturas, secuencias psicológicas y oníricas, armas, sonidos de fondo etc., por lo general tienen un alto nivel y capacidad técnica para manipular mecánica, electrónica o digitalmente sintetizadores de sonido grabado y para el uso y toma de muestras.

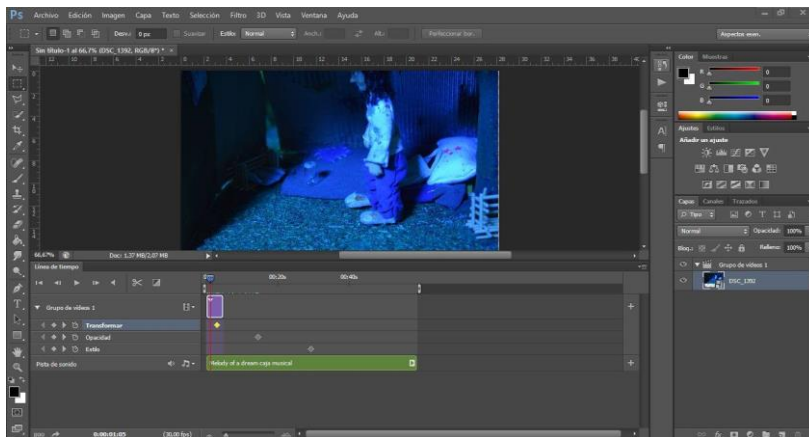


Imagen 144. Edición de sonido en Adobe photoshop CS6, elaboración propia.

Una parte importante en la recreación de sonidos es el diálogo, el editor de diálogo quien se encarga de crear transiciones sin grietas entre todos los cortes, mejorar la legibilidad del diálogo, evalúa la calidad de las grabaciones y en caso de

errores de diálogo, estas deben reemplazarse en estudio, proceso conocido como Automatic Dialog Recording o ADR, lo que conlleva a un supervisor del mismo, quien coordina el sonido entre los actores, el Director y el Ingeniero de Grabación, el superviso necesita contar con el mayor sentido del ritmo y los matices de la lengua oral para capturar todas las dinámicas naturales, las respiraciones y otras sutilezas que puedan ser sincronizados de una manera creíble con la actuación del actor en pantalla.

La edición de efectos y sonidos están encargados por el editor, quien sincroniza el sonido con la imagen, se edita bajo la dirección del supervisor de edición de sonido que también podrá delegar tareas específicas a editores específicos.

El artista foley realiza todos los movimientos de los sonidos de los personajes como: pasos, reparación, manejo de los accesorios, golpes, etc, es decir; transmiten la presencia, la agilidad, la personalidad y el temperamento de un personaje. Los departamentos de sonido crean música y efectos conocido como M&E el cual se usa para exportar la película a los mercados de películas extranjeras que requieren una pista completa de sonido sin el idioma nativo.

UNIVERSIDAD DE CUENCA

Dentro de este departamento se encuentra el ingeniero de Foley, trabaja de la mano con el artista foley, grabando y editando su actuación, una característica es que debe tener conocimiento

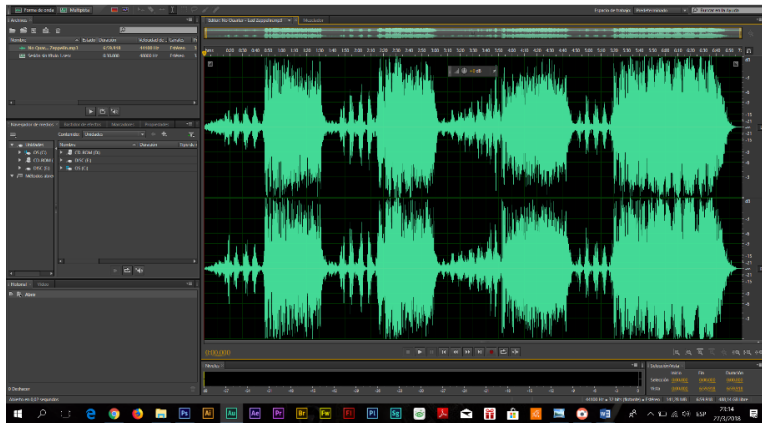


Imagen 145. Edición de sonido en Adobe audition, elaboración propia.

técnico sobre equipamiento como micrófonos, parlantes, equipo de acústica en general. El asistente de Editor de Sonido se ocupa por lo general de nombrar de archivos de audio, creación de catálogos, enlazarse con departamentos de imagen, control sobre formatos de archivo, toma notas, realiza ajustes de audio y de mantenimiento. Po último, un personaje importante es el mezclador de Re-grabación quien tiene la oportunidad de ver y escuchar su película desde la primera etapa de mezcla tal y como será visto y escuchado por el público en los cines.

En resumen, el departamento de foley, es el encargado de todo el mundo sonoro de un filme, desde los diálogos hasta el más mínimo sonido provocado en las escenas, es decir; una cinta no sería lo mismo si se exceptúa este procedimiento, el sonido, al igual que la luz es el alma de un rodaje.

VI.3 Proyección y difusión del producto final.

El proyecto se difundió por medios online, tales como YouTube y Behance, esto con el objetivo de tener un mayor alcance y transmitir a la mayor cantidad de público, debido a que estos medios llegan de acuerdo a los intereses de los usuarios, por lo tanto; el producto tendrá visualizaciones por la temática que aborda y por la técnica que se maneja para la animación.

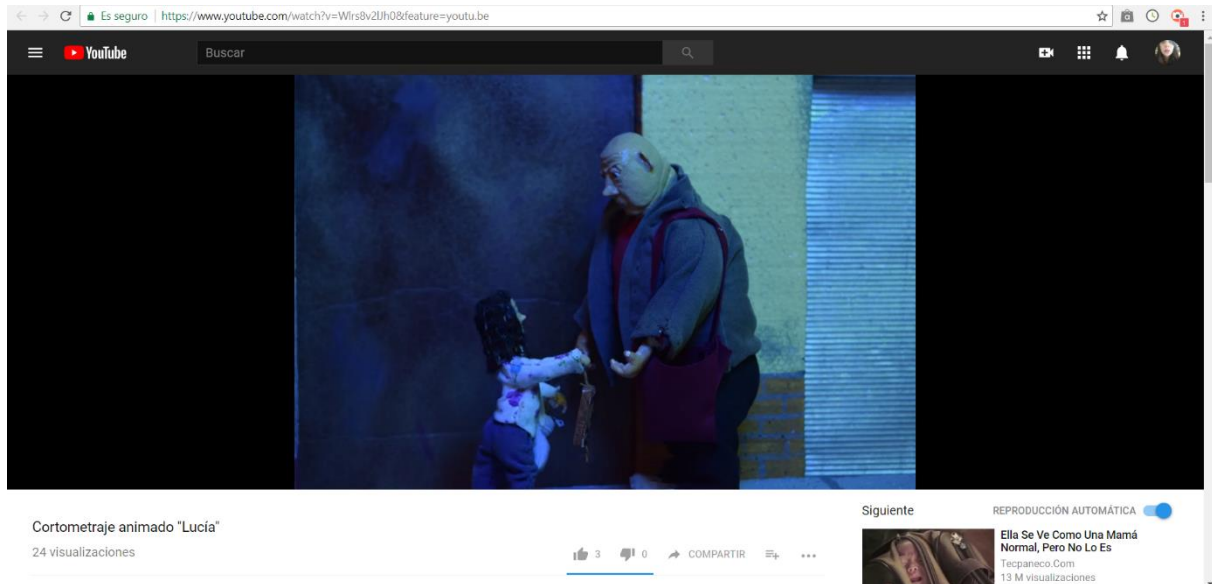


Imagen 146. Captura de pantalla del cortometraje *Lucía*, colgado en la plataforma de YouTube. Recuperado de: <https://youtu.be/lb3ewEUYPss>

El cortometraje publicado en la plataforma de YouTube cuenta con créditos de autor y derechos reservados para evitar que el video sea eliminado de la plataforma ya que el cortometraje tiene temas musicales de autores varios tomados del internet. Por otro lado en la plataforma llamada



Imagen 147. Captura de pantalla de la plataforma Behance con el proceso del cortometraje *Lucía*. Recuperado de: <https://www.behance.net/gallery/58225931/Lucia-scenes>

Behance, se publicó el proceso de diseño de personajes de la protagonista y el antagonista de nuestra historia, además de la construcción de escenarios y clips de video de algunas acciones del cortometraje para así generar más interés por el producto final.



La difusión comprende el transporte de contenido de un sector a otro, además de constar con información que pueda ser comprendida y procesada para que el mensaje llegue a sectores potenciales, por lo tanto; es una necesidad comunicacional.

Actualmente existen varios medios alternativos para exhibir productos comunicativos, de entretenimiento, o cualquier otro género, aunque internet desde hace mucho tiempo atrás es el espacio en el cual, varios artistas de todo ámbito han decidido mostrar sus productos y servicios, esto debido a que es libre y de fácil accesibilidad, aunque poco a poco tiene mayor restricción internet es el medio por excelencia.

YouTube al considerarse la plataforma por excelencia será la utilizada para la promoción del cortometraje, además de ello se difundirá por medio de Facebook por ser una red con mayor tráfico y sobretodo funcional para compartir el link del producto audiovisual que conectará con YouTube. Para la mayor promulgación del stop motion se da uso a los hashtags, es decir; una etiqueta que funciona como una cadena de caracteres formada por una o varias palabras y precedidas por el numeral (#), de esta forma los metadatos se definen por el carácter especial, con el objetivo de que tanto el sistema como el usuario identifiquen de forma rápida los contenidos, utilizado en redes sociales como Twitter, Facebook, Google+, Instagram, entre otros.

Las redes sociales son parte de los medios de comunicación, al igual que la radio, tv o prensa escrita, esto facilita la difusión de mensajes en canales de información, acortando distancias y tiempo, facilitando las relaciones y llegando a más gente, debido a que es una red mundial de comunicaciones, por lo tanto; podemos conocer el mundo a través de imágenes, videos o sonidos, conociendo diferentes culturas, problemas sociales, políticas entre otros, esto facilita la comunicación y el tiempo de recepción y envío de mensajes, siendo prácticamente inmediatos y más directos.

El uso de redes sociales informa, publicita y cautiva a usuarios o empresas por lo cual varias de estas son empleadas en la actualidad para el mercadeo y la publicidad, vemos como en cada una de ellos hay un sinnúmero de publicidades; perfiles comerciales; ventas de productos; tiendas virtuales de ropa, accesorios, calzado, entre muchas más; perfiles de servicios; perfiles de empresas, entre otros. Sin embargo, a pesar de que las redes sociales representan un mundo de oportunidades y de información, en muchas ocasiones hemos visto como se han prestado para

UNIVERSIDAD DE CUENCA

un uso inadecuado, ya que muchas personas las emplean para hacer campañas de agresión, comentarios mal sanos y además de que al ser un espacio tan amplio donde no hay limitantes en las publicaciones, en muchas oportunidades los individuos se prestan para cargar contenidos inapropiados, que a su vez están a merced de cualquier persona, como niños y adolescentes que no deberían tener acceso a estos contenidos. A pesar de esto, las redes sociales desde su origen hasta la actualidad han calado una gran popularidad en la sociedad y de ello deriva el impacto que han tenido en la vida de muchas personas, que simplemente con hacer clic en uno de estos medios de comunicación, puede ya disfrutar de innumerable información y adentrarse en el amplio mundo de la comunicación digital. El buen uso de estos medios de comunicación sin duda permite a todas las personas tener en un teléfono móvil, en una Tablet, en una laptop, en una computadora, o a través de la tecnología que dispongan, el mundo de la información y las comunicaciones en sus manos.

El internet es utilizado como el principal método de difusión, pero cabe recalcar la importancia de dar a conocer el producto en lugares físicos, sobretodo instituciones educativas, en este caso el cortometraje se proyecta en dos establecimientos con tres cursos de bachillerato, en los cuales en primera instancia se realiza una mediación sobre la mendicidad infantil y sus consecuencias



Imagen 148. Registro de la proyección del cortometraje "Lucía", en la Unidad Educativa Manuela Cañizares, elaboración propia.

en la sociedad, además de brindar información sobre como denunciar estas prácticas y que entidades trabajan para erradicarla en nuestra ciudad.

Las instituciones de exposición del proyecto son: la Unidad Educativa Manuela Cañizares ubicada en

la calle General Eloy Alfaro y la Unidad Educativa República del Ecuador, ubicada Av. 3 de noviembre y Pío XII. Dentro de la difusión de campo se proporciona un cuestionario entregado después de ver el cortometraje para conocer el impacto causado en el público, además de promover la concientización sobre la mendicidad infantil.



Imagen 150 . Registro de la proyección del cortometraje “Lucía”, en la Unidad Educativa Manuela Cañizares, elaboración propia.



Imagen 149 . Registro de la proyección del cortometraje “Lucía”, en la Unidad Educativa República del Ecuador, elaboración propia.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

CONCLUSIONES

En conclusión, la realización del cortometraje animado en stop motion fue una experiencia de aprendizaje y exploración a medios de expresión artística que enriquecieron mis conocimientos previos sobre la historia del cine, composición, narrativa, ilustración, fotografía, edición y maquetación. También fue emotivo e impactante tener este acercamiento con los infantes que mendigan en nuestra localidad, ya que conocí una realidad ajena a mi estilo de vida y pude reflexionar sobre mecanismos de acción que mediante el arte social, se podrían ejecutar con esta situación de mendicidad para erradicarla y concientizar a la ciudadanía sobre este problema.

Al ser expuesto en las distintas plataformas online y espacios educativos, se logró visibilizar y concientizar sobre la mendicidad infantil y al permanecer publicado en las plataformas online, la difusión será continua. Además se pudo verificar mediante los cuestionarios que se entregaron al público presente en las proyecciones y las encuestas realizadas de forma online, que en nuestra ciudad hay una carencia de información con respecto al tema de la mendicidad infantil y lo que se debe o puede hacer para ayudar a estos infantes para que salgan de las calles; también se comprueba que la mayoría de personas han normalizado esta situación y que de alguna manera influyen a que el problema persista en nuestra ciudad. Después de proyectar el cortometraje se dio a conocer los pros y los contras de apoyar indirectamente a la mendicidad, al dar monedas a niños que presuntamente están vigilados por un explotador; también se informó sobre las entidades que trabajan para erradicarla, explicando la manera en la que estas instituciones intervienen en cada caso de mendicidad para quitar el miedo que se tiene a causar un daño a la familia de los infantes o recibir represalias por parte de los explotadores al hacer una posible denuncia cuando se observan este tipo de actividades. Se proporcionó también folletos de las entidades mencionadas con direcciones, teléfonos de contacto para el caso de denuncias y puntos de donación activas actualmente, de esta manera se cumple con el objetivo del proyecto.

RECOMENDACIONES

- Realizar una investigación previa sobre los recursos y técnicas de bajo costo en producciones audiovisuales que tengan como base al stop motion.
- Al crear un producto con crítica social, es importante conocer varios puntos de vista del sector afectado para tener una idea apegada a su realidad y fuera de estereotipos.
- Planificar el método de acercamiento a las personas vulnerables para tener una conexión con ellos y que se pueda conocer más a profundidad su situación.
- Realizar una investigación previa sobre referentes nacionales que hayan tocado el tema para así tener más posibilidades de creación.
- Trabajar en esqueletos con dimensiones no menores a 30cm para dar facilidad de manejo y movimiento de los personajes en el rodaje.
- Utilizar lentes de cámara que disponga de la función panorámica.
- Cuidar el manejo de la iluminación en los escenarios, para evitar problemas de cambios bruscos en la edición.
- Utilizar herramientas de edición de software libre ya que de esta manera se puede acceder a infinidad de plugins con efectos especiales sin costo.
- Planificar la proyección del producto final en sitios específicos que tengan un espacio adecuado para apreciar la calidad óptima de la misma.

UNIVERSIDAD DE CUENCA BOCETOS DEL PROYECTO

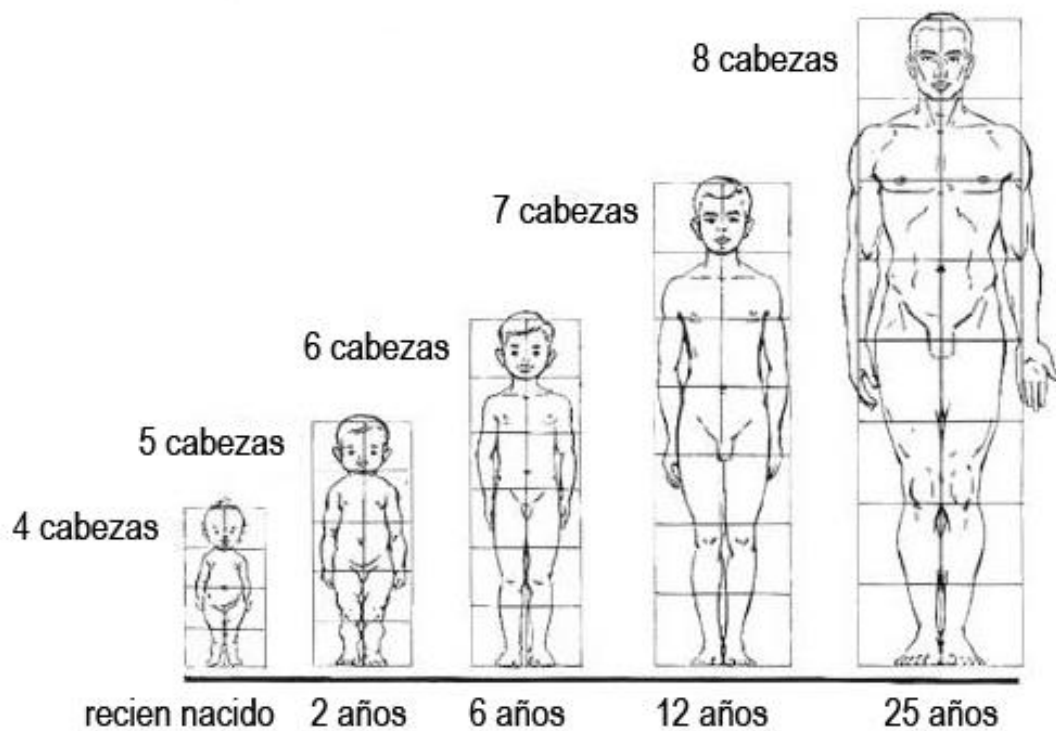
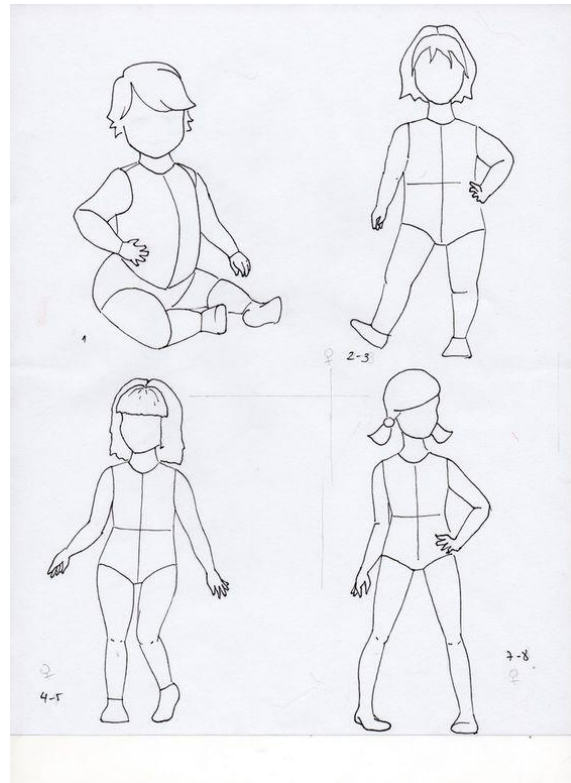
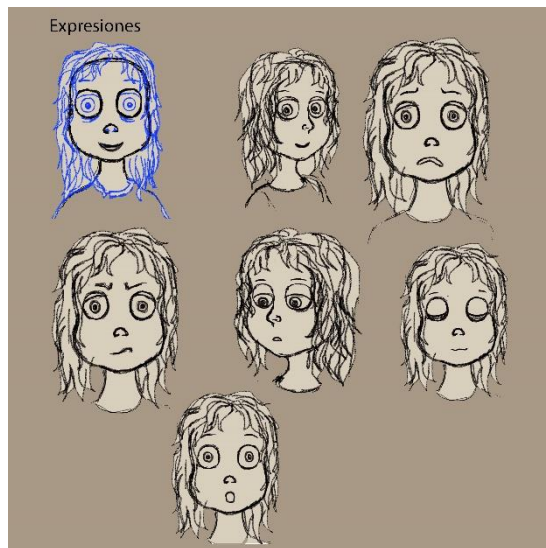


Imagen 151. Bocetaje y Referentes de cánones de niños para el personaje principal.

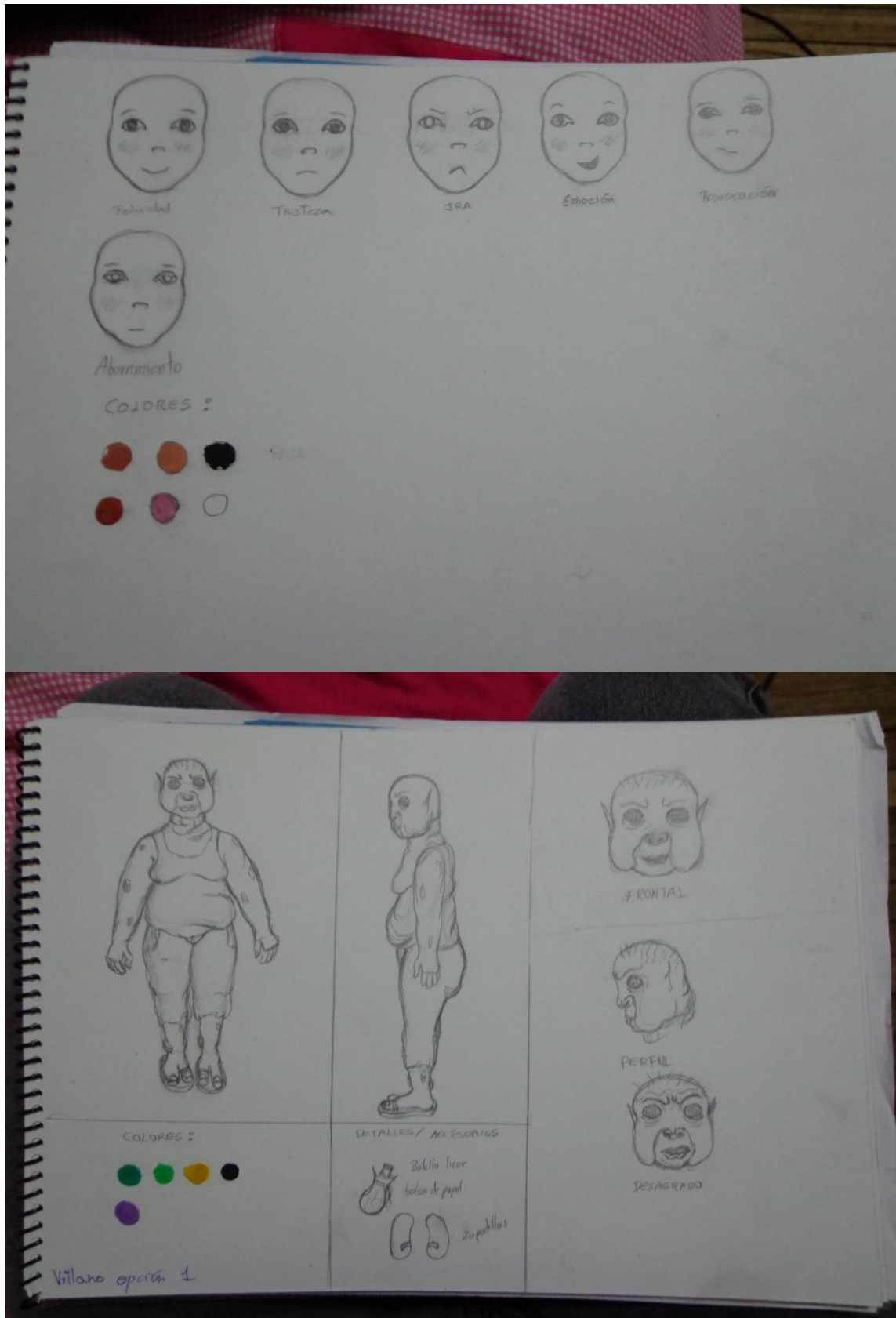


Imagen 152. Bocetos iniciales de los personajes, elaboración propia.

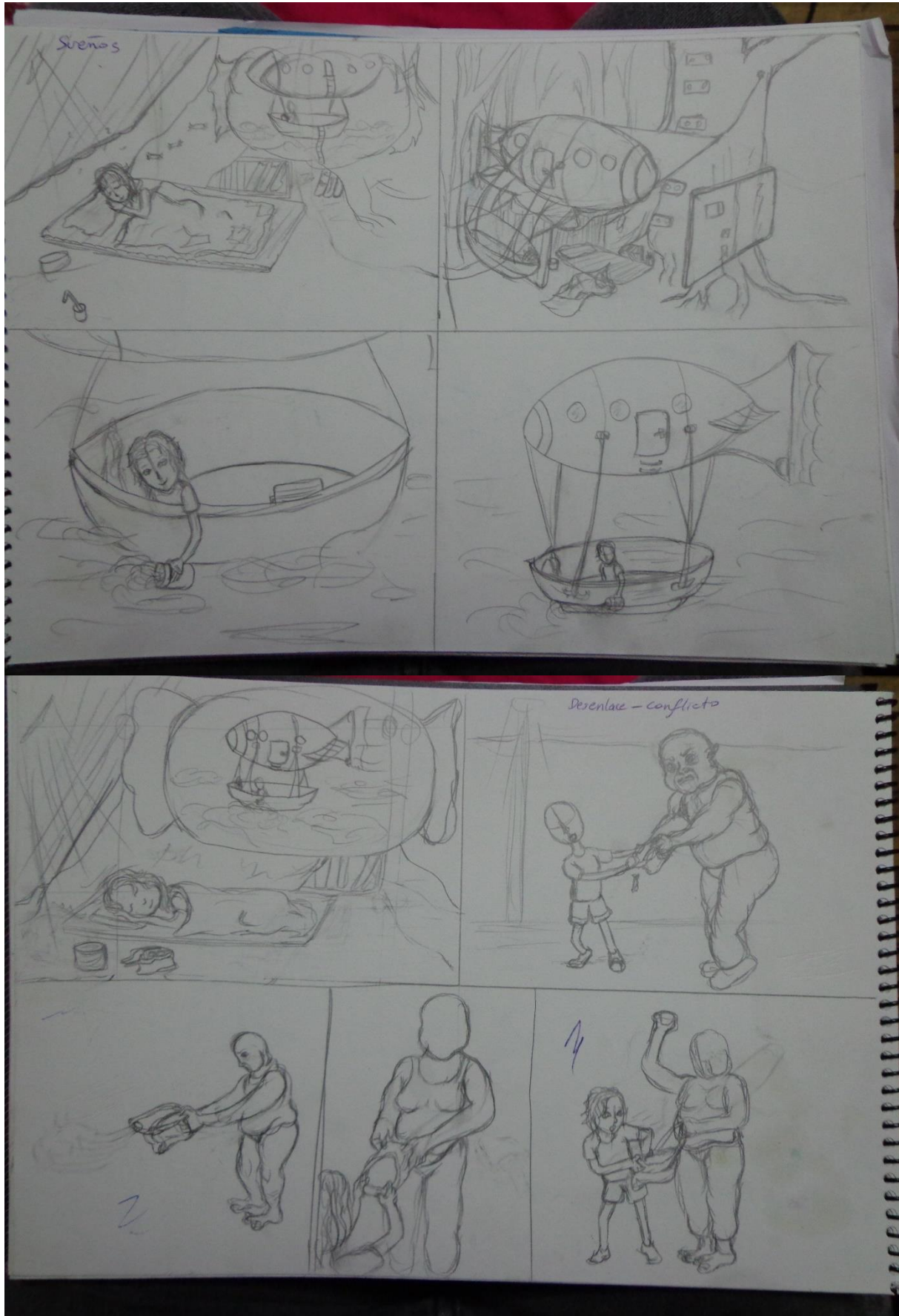


Imagen 153. Bocetos iniciales de escenas y acciones del cortometraje, elaboración propia.



Imagen 154. Bocetos iniciales de las escenas y planos, elaboración propia.

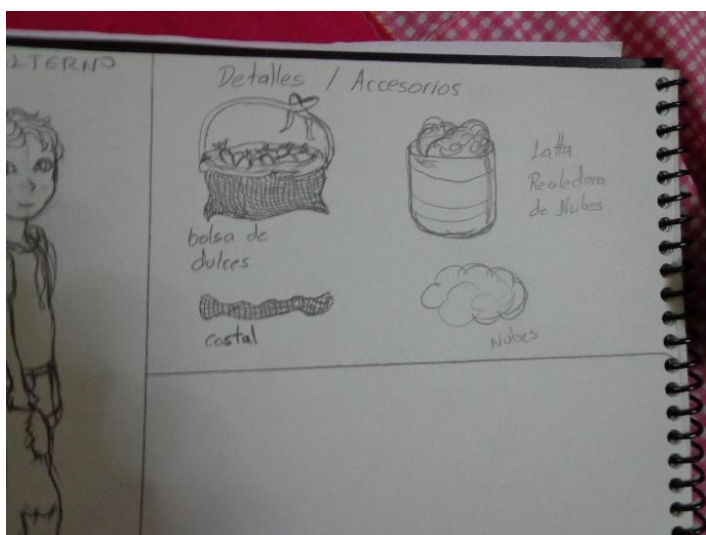


Imagen 155. Bocetos iniciales de los props, elaboración propia.

UNIVERSIDAD DE CUENCA



Imagen 156. Props finales elegidos para rodaje, elaboración propia.



Imagen 157. Materiales para la construcción de la maqueta escenario del bosque, elaboración propia.



Imagen 158. Materiales para la contruccion del escenario del bosque, elaboracion propia.



Imagen 159. Bocetos digitales iniciales, elaboracion propia.

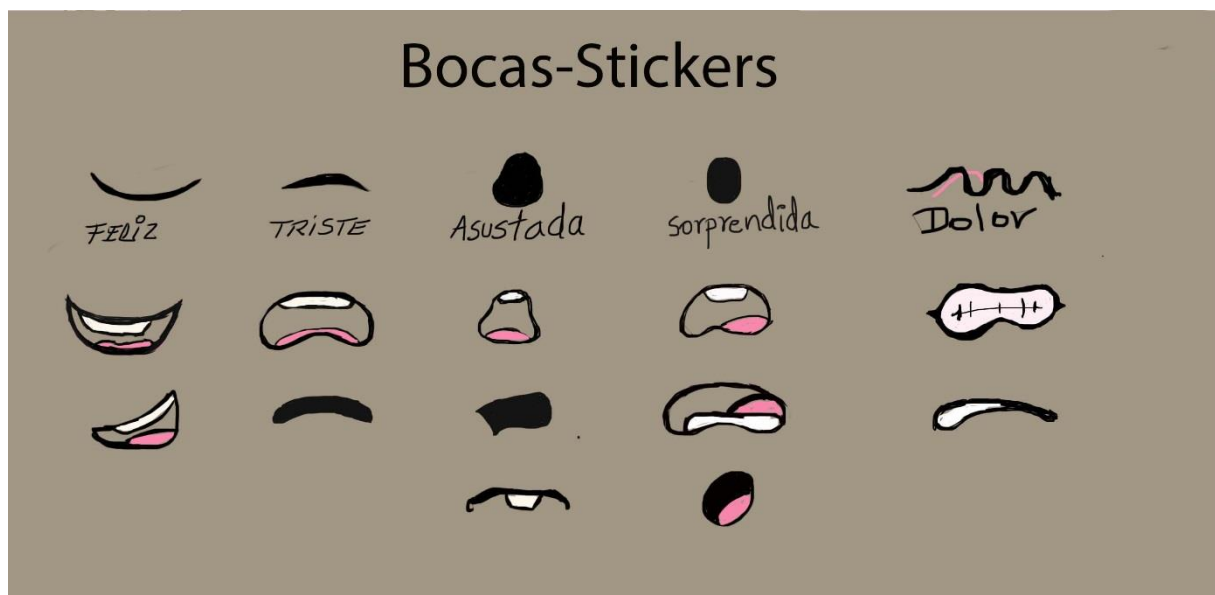


Imagen 160. Bocetos digitales iniciales, elaboracion propia.



Imagen 161. Bocetos digitales iniciales, elaboracion propia.

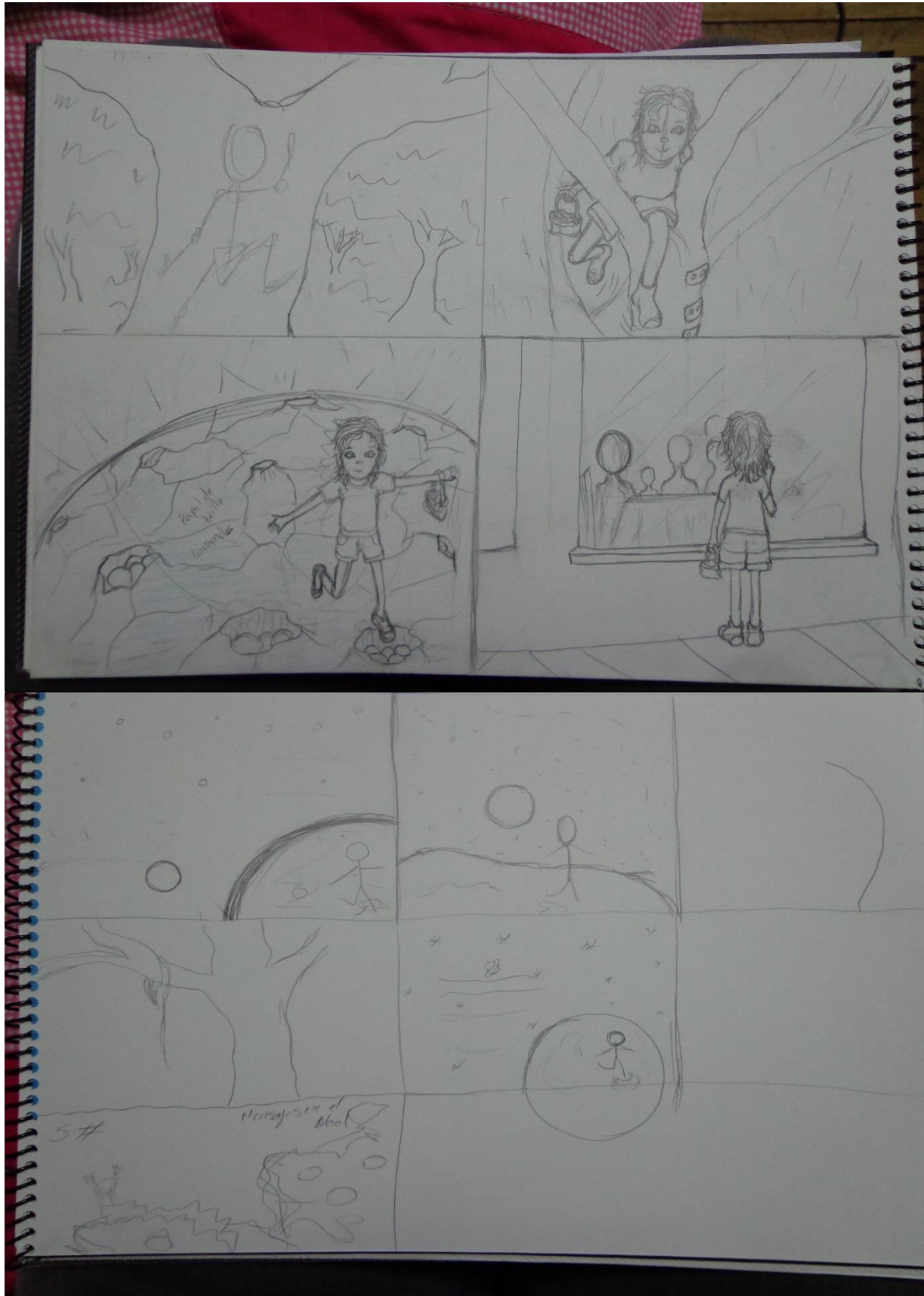


Imagen 162. Bocetos iniciales de guion, elaboración propia.

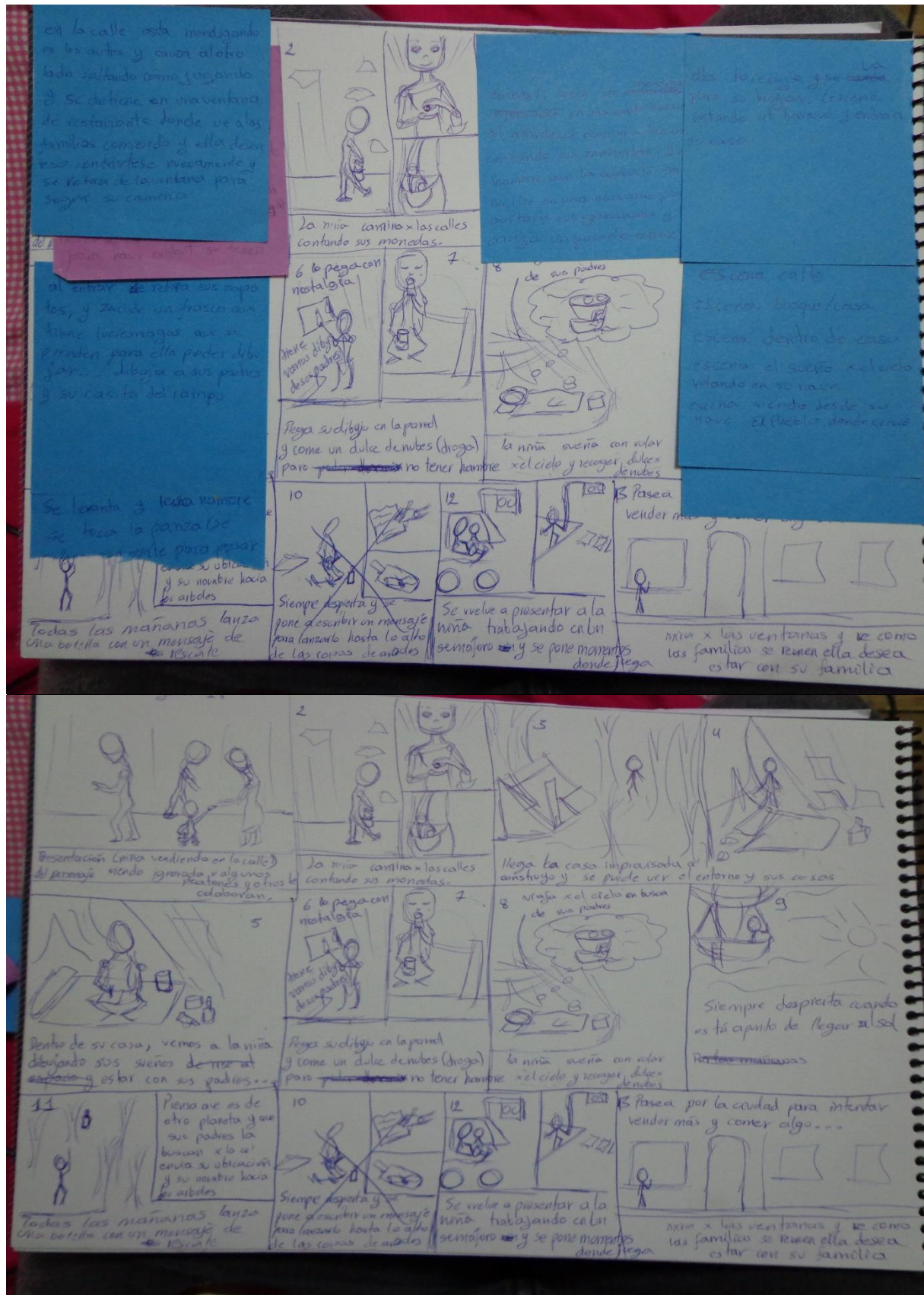


Imagen 163. Primer borrador del guion final, elaboración propia.

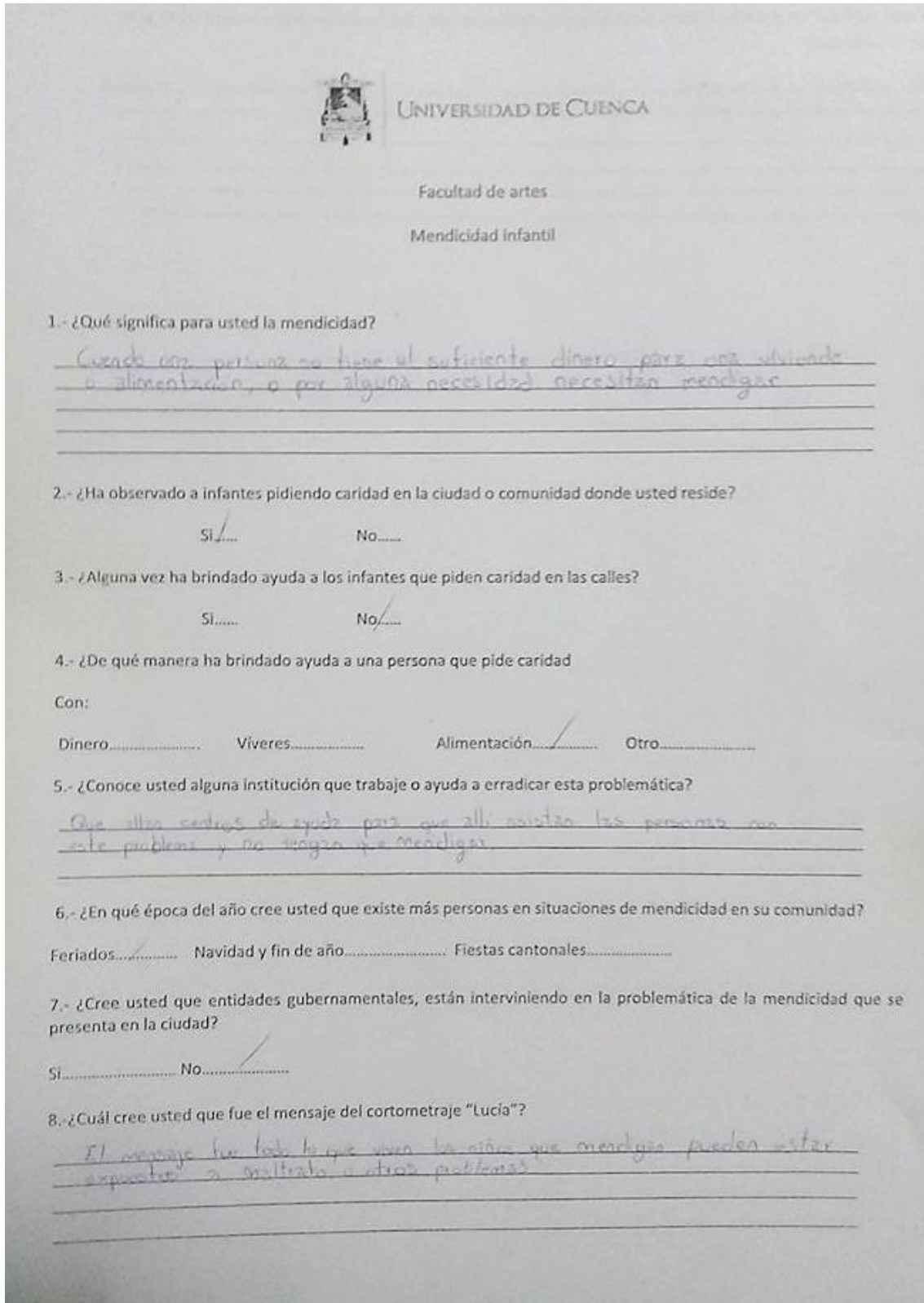



Imagen 164. Pruebas de moldes de yeso, elaboración propia.



Imagen 165. Pruebas de látex casero, elaboración propia.

ANEXOS



 UNIVERSIDAD DE CUENCA

Facultad de artes

Mendicidad Infantil

1.- ¿Qué significa para usted la mendicidad?

Cuando una persona no tiene el suficiente dinero para una vivienda o alimentación, o por alguna necesidad necesitan mendigar

2.- ¿Ha observado a infantes pidiendo caridad en la ciudad o comunidad donde usted reside?

Si ☒ No ☐

3.- ¿Alguna vez ha brindado ayuda a los infantes que piden caridad en las calles?

Si ☐ No ☒

4.- ¿De qué manera ha brindado ayuda a una persona que pide caridad

Con:

Dinero..... Viveres..... Alimentación ☒ Otro.....

5.- ¿Conoce usted alguna institución que trabaje o ayude a erradicar esta problemática?

Que haya centros de ayuda para que allí asistan las personas con este problema y no tengan que mendigar.

6.- ¿En qué época del año cree usted que existe más personas en situaciones de mendicidad en su comunidad?

Ferriados..... Navidad y fin de año..... Fiestas cantonales.....

7.- ¿Cree usted que entidades gubernamentales, están interviniendo en la problemática de la mendicidad que se presenta en la ciudad?

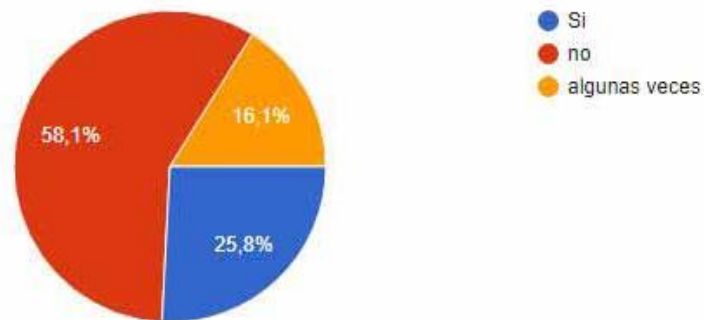
Si..... No ☒

8.- ¿Cuál cree usted que fue el mensaje del cortometraje "Lucía"?

El mensaje fue todo lo que viven los niños que mendigan pueden estar expuestos a maltrato u otros problemas

Imagen 166. Cuestionario entregado en las instituciones educativas, elaboración propia.

¿Colabora usted, con infantes que piden dinero o venden productos en las calles?



Si su respuesta fue Si, ¿Cree usted que su colaboración aporta al buen vivir del infante? ¿Por qué?

No, porque a esa edad no debería trabajar

No . Pero lo menos podra comer

no lo creo así pero las pocas veces que ayudo es porque insisten demasiado.

No, porque con lo poco que se le da, no es suficiente para que tenga una vida digna.

En algo se ayuda

No demasiado, pienso que los niños tienen que cumplir con objetivos que les impusieron sus tutores.

se que unas monedas no es la ayuda que ellos necesitan,pero no puedo hacer mas

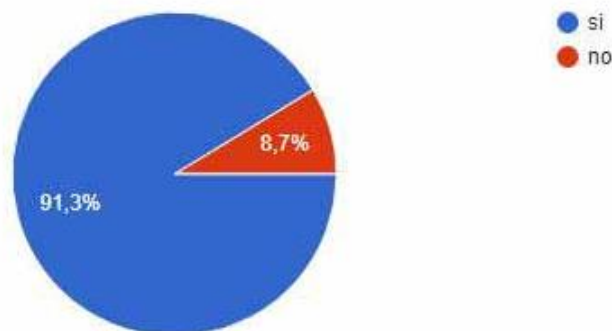
es algo complicado ya que ayuda pero también perjudica, a veces trato de no hacerlo pero al mismo tiempo prefiero comprarle a ellos que a grandes almacenes que ya tienen dinero

quiza los ayude en algo a corto plazo, pero me preocupa que suced con ellos a futuro porque no se a que estan renunciando para estar en las calles. Es todo un problema social donde cada ministerio y colectivo debería tomar accion

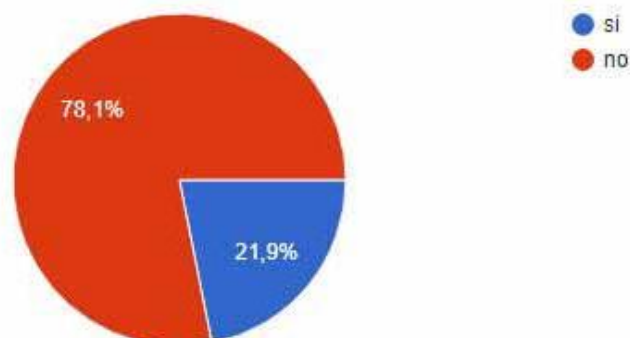
Si, pienso que muchas veces son niños de padres con escasos recursos, discapacitados y necesitan llevar un sustento a su familia aunque no sea su responsabilidad

Imagen 167. Resultados y comentarios de la encuesta online, elaboración propia.

Si su respuesta fué No, ¿Cree usted que se debería denunciar este tipo de prácticas?



¿Ha denunciado a las autoridades, la actividad de mendicidad o trabajo infantil?



si su respuesta fue No, por qué cree usted que no se denuncia estas actividades?

Si se debería denunciar pero no lo e hecho por temor de las consecuencias, tal vez la realidad de los niños es otra si se realiza la denuncia, y podría ser para bien o para mal
no se donde denunciar en ese momento
Porque las autoridades así denuncies nunca sancionan o dan alguna solución ya Qué es culpa de los padres ponerlos a trabajar a sus hijos
Falta de información de donde hacer la gestion
Por la falta de informacion para saber donde denunciar, como hacerlo y en que casos y también por la falta de tiempo.
Por quemimportismo, a nadie le importa lo que pasa fuera de sus casas, solo hacen oídos sordos y ojos ciegos ante la situación, además no hay la información necesaria para poder dwnunciar éste tipo de cosas, o simplemente a las autoridades no les interesa...
Yo no he denunciado, no porque este en contra, si no por la despreocupación por los niños, ya que no me he puesto en los zapatos de ellos, además desconozco de campañas u organizaciones que motiven este tipo de apoyos infantiles.
Porque la gente solo colabora, no averigua q tan cierto es las condiciones de vida de esas personad.

Imagen 168. Resultados y comentarios de la encuesta online, elaboración propia.



BIBLIOGRAFÍA

- Alger, J., Knigh, T., & Butler, C. (2012). *The Art and Making of ParaNorman*. California: LAIKA.
- Astudillo, W., & Carmen, M. (2007). EL cine como instrumento para una mejor comprensión humana. *Medicina y Cine*. Obtenido de <http://revistamedicinacine.usal.es/index.php/es/vol4/num3/170>
- Barnwell, J. (2009). *Fundamentos de la creación cinematográfica*. (M. Broto, Trad.) Barcelona: Parramón Ediciones.
- Galeano, E. (s.f.). *Patatas arriba, La escuela del mundo al revés*. Madrid: Siglo XXI de España Editores, S.A.
- González, D. (2013). EL EFECTO FOLEY EN EL CINE. *La piedra del Sísteo*, 02. Obtenido de <http://lapiedradesisifo.com/2013/11/20/el-efecto-foley-en-el-cine/>
- Hayns, G. (19 de Diciembre de 2016). Así es como el estudio Laika hace la animación stop-motion más avanzada tecnológicamente. (M. Such, Entrevistador) Obtenido de <https://www.xataka.com/cine-y-tv/asi-es-como-el-estudio-laika-hace-la-animacion-stop-motion-mas-avanzada-tecnologicamente>
- Jullier, L. (2007). *El sonido en el cine*. PAIDÓS. Obtenido de <ftp://ftp.icesi.edu.co/jllorca/Sonido/textos/El%20sonido%20en%20el%20cine.pdf>
- Mérida, S. (Septiembre de 2013). Rotoscopia y captura de movimiento. Una aproximación general a través de sus técnicas y procesos en la postproducción. Gandia. Obtenido de <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/35675/memoria.pdf>
- Mollegas, A. (2012). Del Sepelio a la Cuna. Caracas, Venezuela: UCAB. Obtenido de <http://biblioteca2.ucab.edu.ve/anexos/biblioteca/marc/texto/AAS3997.pdf>
- Muniz, V. (3 de Octubre de 2011). Entrevista con Vik Muniz. (E. PAIS, Entrevistador) Obtenido de https://elpais.com/cultura/2011/10/03/actualidad/1317654000_1317662422.html
- Palacios, G. (2009). El arte comunitario: origen y evolución de las. España: Dialnet. Obtenido de <https://revistas.ucm.es/index.php/ARTE/article/viewFile/ARTE0909110197A/8795>
- Pérez, B., Martínez, B., & Ditchekenian, R. (11 de mayo de 2017). El títere en el aula. INAE. Obtenido de http://www.takey.com/LivreS_8.pdf
- Val Cubero, A. (2016). *Vida Alice Guy Blache*. España: EILA.
- Wells, P. (2007). *Fundamentos de la animación*. Barcelona: Parramon. Obtenido de <https://mediostamayo.files.wordpress.com/2012/08/wells-paul-animacion3d.pdf>